saper dipingere la natura morta a olio

José M.ª Parramón

hoepli

LA NATURA MORTA A OLIO

Incomincerò con un breve studio sulle origini della natura morta dipinta a olio, e continuerò con alcune note illustrate sull'evoluzione della natura morta sino ai nostri giorni. Studieremo dove e come e con cosa dipingere, considereremo lo spazio e gli elementi necessari, ricorderemo alcuni insegnamenti fondamentali su forma e costruzione, continueremo con uno studio critico sulle mescolanze dei colori e le tecniche della pittura a olio e finalmente dipingeremo varie nature morte mostrando con immagini il modo di farlo.

Ho messo in pratica questo ambizioso programma sperando che sentiate la necessità, il desiderio di dipingere in casa, di divertirvi e di apprendere veramente, nel qual caso sarò molto soddisfatto di aver scritto questo libro e di avervi aiutato a dipingere a olio di più e meglio.

José M.ª Parramón

Fig. 5.— Cézanne, "Natura morta con mele e arance" (Parigi, Louvre). Paul Cézanne dipinse questa natura morta verso il 1900; sessantunenne, aveva già dipinto un numero impressionante di nature morte, attraverso le quali aveva elaborato la teoria di "trattare la natura e le sue forme a partire dal cilindro, dalla sfera e dal cono", ossia aveva predetto le formule del cubismo e, con esse, quelle dell'arte moderna.





caravaggio: storia della natura morta

STORIA DELLA NATURA MORTA. CARAVAGGIO:

una vita appassionante

Nacque in Italia circa quattrocento anni fa, vicino a Milano, in un paese chiamato Caravaggio. Il suo nome era Michelangelo Merisi, ma a dodici anni, quando faceva l'apprendista pittore, lo chiamavano Michelangelo "quello di Caravaggio", e poco tempo dopo, a Roma, quando con i suoi quadri aveva già provocato una delle più appassionanti polemiche nella storia dell'arte, tutto il mondo lo chiamava semplicemente "il Caravaggio".

Nacque nel 1573; morì nel 1610; visse 37 anni. Pochi, gli stessi di Van Gogh, ma sufficienti per influenzare e trasformare con il suo genio le opere dei più grandi artisti del seicento europeo, da Velázquez a Rembrandt, da Rubens a La Tour, passando per Ribera, Zurbarán, Louis Le Nain, Frans Hals, Guido Reni, fino a Murillo, Jordaens, Vermeer...

Cosa fece il Caravaggio perché alcuni dicessero che "era venuto al mondo per distruggere la pittura" (Poussin), mentre altri lo consideravano il maestro dei maestri o perfino copiavano i suoi quadri (Rubens)?

Il Caravaggio cambiò lo stile iniziale dell'arte barocca, ma dette vita anche a un nuovo concetto dell'arte pittorica. In effetti, alla fine del XVI secolo, quando il barocco si era già affermato come uno stile sentimentale, fantastico e teatrale, ma ordinato, bello e armonioco; quando i Carracci, a Bologna, avevano già stabilito norme accademiche per dipingere, ad esempio, quadri religiosi (luci soavi, colori tipo pastello, gigli, nubi, teschi, splendori celestiali, sguardi rivolti al cielo, visi in estasi), quando la Chiesa aveva già dato il suo "placet" a tale barocco ideale per combattere la Riforma, apparve all'improvviso il Caravaggio, il pittore che imitava "le cose vili, ricercando le sozzure e le deformità, come sogliono fare alcuni ansiosamente: se essi hanno a dipingere un'armatura, eleggono la più rugginosa, se un vaso, non lo fanno intiero, ma sboccato e rotto. Sono gli abiti loro calze, brache e berrettoni, e così nell'imitare li corpi, si fermano con tutto lo studio sopra le rughe e i difetti della pelle" (G. P. Bellori, "Le vite de' pittori, scultori et architetti moderni", 1672).

Perché questo modo di dipingere?

Rimasto orfano a dieci anni e mezzo, il Caravaggio entrò come apprendista pittore nello studio di Simone Peterzano, a Milano, e vi rimase quattro anni. A diciotto anni giunse a Roma, "e avendo grande necessità e miseria, dipingeva ritratti nello studio di Lorenzo Siciliano, che faceva ritratti al prezzo di un 'grosso' l'uno, facendone circa tre al giorno"

Fig. 6.— Al principio di questo capitolo, a pag. 9, si vede il quadro del Caravaggio "Ragazzo con cestello di frutta" (Roma, Galleria Borghese). La figura di questo quadro non è che lo stesso Caravaggio in un autoritratto idealizzato. Il Caravaggio aveva allora vent'anni e si sentiva già attratto dalla forma e dal colore di un cesto colmo di frutta.



LA NATURA MORTA A OLIO

Incomincerò con un breve studio sulle origini della natura morta dipinta a olio, e continuerò con alcune note illustrate sull'evoluzione della natura morta sino ai nostri giorni. Studieremo dove e come e con cosa dipingere, considereremo lo spazio e gli elementi necessari, ricorderemo alcuni insegnamenti fondamentali su forma e costruzione, continueremo con uno studio critico sulle mescolanze dei colori e le tecniche della pittura a olio e finalmente dipingeremo varie nature morte mostrando con immagini il modo di farlo.

Ho messo in pratica questo ambizioso programma sperando che sentiate la necessità, il desiderio di dipingere in casa, di divertirvi e di apprendere veramente, nel qual caso sarò molto soddisfatto di aver scritto questo libro e di avervi aiutato a dipingere a olio di più e meglio.

José M.ª Parramón

Fig. 5.— Cézanne, "Natura morta con mele e arance" (Parigi, Louvre). Paul Cézanne dipinse questa natura morta verso il 1900; sessantunenne, aveva già dipinto un numero impressionante di nature morte, attraverso le quali aveva elaborato la teoria di "trattare la natura e le sue forme a partire dal cilindro, dalla sfera e dal cono", ossia aveva predetto le formule del cubismo e, con esse, quelle dell'arte moderna.





caravaggio:
storia della
natura morta

STORIA DELLA NATURA MORTA. CARAVAGGIO:

una vita appassionante

Nacque in Italia circa quattrocento anni fa, vicino a Milano, in un paese chiamato Caravaggio. Il suo nome era Michelangelo Merisi, ma a dodici anni, quando faceva l'apprendista pittore, lo chiamavano Michelangelo "quello di Caravaggio", e poco tempo dopo, a Roma, quando con i suoi quadri aveva già provocato una delle più appassionanti polemiche nella storia dell'arte, tutto il mondo lo chiamava semplicemente "il Caravaggio".

Nacque nel 1573; morì nel 1610; visse 37 anni. Pochi, gli stessi di Van Gogh, ma sufficienti per influenzare e trasformare con il suo genio le opere dei più grandi artisti del seicento europeo, da Velázquez a Rembrandt, da Rubens a La Tour, passando per Ribera, Zurbarán, Louis Le Nain, Frans Hals, Guido Reni, fino a Murillo, Jordaens, Vermeer...

Cosa fece il Caravaggio perché alcuni dicessero che "era venuto al mondo per distruggere la pittura" (Poussin), mentre altri lo consideravano il maestro dei maestri o perfino copiavano i suoi quadri (Rubens)?

Il Caravaggio cambiò lo stile iniziale dell'arte barocca, ma dette vita anche a un nuovo concetto dell'arte pittorica. In effetti, alla fine del XVI secolo, quando il barocco si era già affermato come uno stile sentimentale, fantastico e teatrale, ma ordinato, bello e armonioco; quando i Carracci, a Bologna, avevano già stabilito norme accademiche per dipingere, ad esempio, quadri religiosi (luci soavi, colori tipo pastello, gigli, nubi, teschi, splendori celestiali, sguardi rivolti al cielo, visi in estasi), quando la Chiesa aveva già dato il suo "placet" a tale barocco ideale per combattere la Riforma, apparve all'improvviso il Caravaggio, il pittore che imitava "le cose vili, ricercando le sozzure e le deformità, come sogliono fare alcuni ansiosamente: se essi hanno a dipingere un'armatura, eleggono la più rugginosa, se un vaso, non lo fanno intiero, ma sboccato e rotto. Sono gli abiti loro calze, brache e berrettoni, e così nell'imitare li corpi, si fermano con tutto lo studio sopra le rughe e i difetti della pelle" (G. P. Bellori, "Le vite de' pittori, scultori et architetti moderni", 1672).

Perché questo modo di dipingere?

Rimasto orfano a dieci anni e mezzo, il Caravaggio entrò come apprendista pittore nello studio di Simone Peterzano, a Milano, e vi rimase quattro anni. A diciotto anni giunse a Roma, "e avendo grande necessità e miseria, dipingeva ritratti nello studio di Lorenzo Siciliano, che faceva ritratti al prezzo di un 'grosso' l'uno, facendone circa tre al giorno"

Fig. 6.— Al principio di questo capitolo, a pag. 9, si vede il quadro del Caravaggio "Ragazzo con cestello di frutta" (Roma, Galleria Borghese). La figura di questo quadro non è che lo stesso Caravaggio in un autoritratto idealizzato. Il Caravaggio aveva allora vent'anni e si sentiva già attratto dalla forma e dal colore di un cesto colmo di frutta.



Figg. 7 e 8.– A sinistra, "Deposizione" del Caravaggio (Roma, Pinacoteca Vaticana). A destra, la copia fatta da Rubens (Ottawa, National Gallery of Canada). Si osservi che nella copia di Rubens non appare Maria di Cleofa, la figura con le braccia alzate; si dice che tale figura non ci fosse nel quadro del Caravaggio quando Rubens la copiò, ma che sia stata aggiunta dopo. Il valore di questo famoso quadro è messo in rilievo dal fatto che fu copiato, fra gli altri, da Rubens, Fragonard, Géricault e Cézanne.



7



8

Fig. 9.– Nella "Cena a Emmaus" (Londra, National Gallery), di cui riproduciamo un particolare, la natura morta acquisisce una propria individualità. Non costituisce una parte secondaria del quadro, ma un elemento protagonista, che, "osservato" da Gesù, richiama l'attenzione e l'interesse dello spettatore. Velázquez in Spagna e Le Nain in Francia seguiranno le orme del Caravaggio dipingendo come lui questi tipi di nature morte, che in Spagna saranno chiamati "bodegones". Il Caravaggio aveva ventiquattro anni quando dipinse questo famoso quadro.

(G. Baglione, 1642). Poco tempo dopo si ammalò e fu portato "allo Spedal della Consolatione, dove nella convalescenza fece molti quadri per il priore" (G. Mancini, "Considerazioni sulla pittura", 1619). Ma che quadri poteva dipingere? O meglio, che temi avrebbe potuto dipingere un uomo che dai dieci anni aveva sofferto la fame, dormito dove gli capitava, frequentato, in taverne e bassifondi, la gente più umile, se non mendicanti e vagabondi? È naturale che fossero questi i suoi temi e i suoi modelli. La plebe, la gente volgare entrò nei suoi quadri vestita con "calze, brache e berrettoni" per rappresentare Gesù, san Matteo, san Paolo, san Pietro! O che, come diceva lo stesso Caravaggio, Gesù, san Paolo e san Pietro, la Vergine e la Maddalena non erano gente del popolo?

A questa vera rivoluzione, il Caravaggio aggiunse un altro elemento che trasformò l'arte della pittura in generale: la luce. Sino ad allora la luce era un elemento secondario; a partire dal Caravaggio la luce intervenne, spiegò, diede espressione, divenne spesso protagonista del quadro. Il Caravaggio, infine, fu il creatore del naturalismo nel barocco.

Un giorno, il Caravaggio prese una cesta, vi pose alcuni grappoli d'uva, una mela mezza marcia, qualche fico, alcune pere, una pesca e dipinse la prima natura morta della storia dell'arte. Ciò accadeva nel 1596, quando il Caravaggio aveva 23 anni. Ma non era la prima volta che egli dipingeva ceste con frutta, giare, vasi di vino, pane, fiori e anche libri, partiture e strumenti musicali. In verità, la maggior parte dei quadri dipinti dal Caravaggio nei primi tempi conteneva tali elementi, insieme con personaggi profani o mitologici come Bacco, o scene bibliche come "La cena ad Emmaus". È anche comprensibile che il Caravaggio scegliese come scenario, reale o figurato, di tutti questi quadri, le taverne o le cucine che egli stesso frequentava, e così creò, senza saperlo, una tematica che avrebbe fatto fortuna in Spagna e in Francia.



Fig. 10.— "Canestro di frutta" (Milano, Pinacoteca Ambrosiana). Ecco la prima natura morta della storia dell'arte. Sì, vi furono prima altri tentativi, come vedremo poi, ma la natura morta come tema centrale, come elemento che costituisce per se stesso motivo e ragione per dipingere un quadro, non esisteva prima del Caravaggio. Osservate con attenzione questo dipinto: è semplicemente meraviglioso. Potrebbe essere stato fatto oggi. Possiede l'originalità e la capacità di presentare una verità assoluta, al punto di mostrare una mela bacata.





Fig. 23.— Il colmo del "trompe-l'oeil": la pittura di un quadro incorniciato con il vetro rotto, di Duplessis-Berteux (Parigi, collezione privata).

Fig. 24.— Un tipico "trompe-l'oeil" di J. F. de La Motte (Francia, collezione privata), con tutti gli effetti possibili di rilievo, dettaglio e tecnica imitativa, caratteristici di questa tematica e di questo modo di dipingere, ripresi oggi nelle nature morte di alcuni artisti statunitensi e anche in alcuni quadri iperrealisti.



Fig. 26.— Particolare del quadro "Carpa, luccio, pollame e cacciagione", di P. Boucle (Parigi, Collezione Cailleux).



Fig. 27.— Particolare del quadro "Pesche e uva", di Charlotte Vignon (Parigi, Collezione J. R.).

STORIA DELLA NATURA MORTA

XVI-XVII secolo

Alla fine del XVI secolo appaiono le prime nature morte concepite come tali, e fra esse si distinguono le opere degli olandesi Jacopo di Ghent e Van der Ast, del fiammingo Jan Brueghel il Vecchio, dell'italiano Caravaggio e dello spagnolo Sánchez Cotán. Pochi anni dopo emergono in Francia Jacques Linard e Louise Moillon, mentre in Olanda diventa famoso il nome di Van Schooten.

Come si può vedere nelle illustrazioni di questa pagina, il modo di comporre il tema mostra notevoli somiglianze. Si osservi che sia Van der Ast sia Van Schooten, Cotán e Moillon non dipingono "qualche" lumaca o "qualche" frutto, ma vere e proprie collezioni o, meglio, mucchi di questi elementi, anziché preferire una disposizione più semplice, con meno elementi, ma più vari, come aveva fatto il Caravaggio nel famoso "Canestro di frutta".

Questa forma arcaica fu superata a partire dal XVII secolo, come si può vedere nelle pagine seguenti.



Fig. 28.– Tra i primi artisti olandesi che dipinsero nature morte, si distinse Van der Ast, autore di queste "Conchiglie" (Rotterdam, Museo Boymans). Qui la tematica concorda con il gusto degli acquirenti borghesi, collezionisti di tesori importati dalle Indie.

Fig. 29.– Van Schooten, "Tavola apparecchiata" (Svezia, Collezione Carlson). Altro famoso artista olandese della prima metà del XVII secolo, Van Schooten, autore di composizioni arcaiche simmetriche, rinforza la loro originalità con un linguaggio minuzioso simile al "trompe-l'oeil".

STORIA DELLA NATURA MORTA

quando, come, dove e chi

La pittura di oggetti, fiori, frutta e bicarie, come elementi narrativi o decorativi di un quadro, è sempre esistita dall'antichità. Ma solo dopo il Rinascimento s'iniziò a porre questi elementi in primo piano, a prenderli come tema; e così, nel XVI secolo, furono parecchi gli artisti che dipingevano figure con nature morte, o meglio, nature morte con figure; si veda in questa pagina, come esempio di questa tendenza, la riproduzione del quadro di Vincenzo Campi "La fruttivendola", dipinto verso il 1560.

Prima di questa data la storia registra solo tre quadri che si possono chiamare nature morte.

Vi è una "Madonna" del 1470 (cent'anni prima del Caravaggio) dipinta da un alunno di Rogier van der Weyden, artista fiammingo del XV secolo, dietro la quale appare una natura morta, disposta in una nicchia e composta da vari oggetti che si associano al tema religioso dell'Annunciazione.

Più noto è il "Vaso di fiori in una nicchia", dipinto nel 1490 dal tedesco Hans Memling e che, curiosamente, appare anche nello sfondo di una tela sulla quale l'artista dipinse il ritratto di un uomo.

Vi è infine la "Natura morta" del veneziano Jacopo de' Barbari, dipinta verso il 1504, una rara eccezione che conferma la regola, poiché sia quest'ultimo quadro sia i due precedenti non sono che saggi ed esperienze isolate. Non possono considerarsi quadri di "natura morta" come si entendono a partire dal Caravaggio.

Fig. 15.– Vincenzo Campi, "La fruttivendola (Milano, Brera), fatto verso il 1560, quando s'incominciarono a dipingere nature morte con figure.







Figg. 16 e 17.– A sinistra: Hans Memling, "Vaso di fiori in una nicchia" (Lugano, Pinacoteca Thyssen-Bornemisza). A destra: Jacopo de' Barbari, "Uccello morto" (Monaco di Baviera, Alte Pinakothek). Entrambi i quadri sono considerati prime e casuali esperienze sul tema della natura morta.

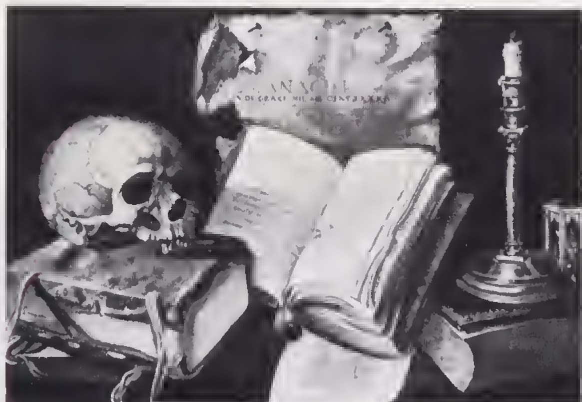
tematica delle prime nature morte

Non è arrischiato affermare che la pittura di nature morte propriamente dette incomincia in Olanda e in Fiandra nello stesso tempo che in Italia, alla fine del XVI secolo: nel Sud dell'Europa, grazie all'opera del Caravaggio, nel Nord come conseguenza del Protestantesimo che, soppresse le immagini di santi e la tematica religiosa, cercò un sostituto nella natura morta e in altri temi profani.

L'arte della natura morta si presenta al suo inizio e fino a buona parte del XVII secolo in tre versioni caratteristiche. Una è la natura morta chiamata *Vanitas,* destinata a ricordare la fugacità della vita, con un fondo religioso rappresentato da un teschio, simbolo della morte e dell'aldilà, un candelabro con una candela accesa e una clessidra, immagini della fragilità e della brevità della vita, nonché monete, libri, fiori, farfalle, ecc.

Poi vi era la *natura morta simbolica,* nella quale si rappresentavano i sensi: la vista, l'udito, il tatto, ecc., a volte uniti a simboli religiosi o a forze della natura, come il fuoco, il vento, l'acqua. La natura morta simbolica riapparve più tardi, nel XVIII secolo, con la rappresentazione di oggetti che simboleggiavano le arti in generale, o la pittura, la scultura e la letteratura in particolare.

Figg. 18-21.— Quattro quadri rappresentativi della tematica delle prime nature morte:
18. Damien Lhomme, "Vanità" (Troyes, Museo di belle arti).
19. Jacques Linard, "I cinque sensi e i quattro elementi (Algeri, Museo di belle arti).
20. Jean-Baptiste-Siméon Chardin, "Gli attributi delle arti" (Parigi, Louvre).
21. Louis Tessier, "Le arti e le scienze".









TEMATICA DELLE PRIME NATURE MORTE

virtuosismo e "trompe-l'oeil"

Oltre al tema "Vanitas" e a quello "simbolico", esisteva una natura morta la cui tematica pretendeva di dimostrare l'abilità del pittore. In quest'ultimo tipo abbondavano fiori, frutta, vasi, cesti, cui si aggiunsero, già ai primi del XVII secolo, insetti e altri piccoli animali (lumache, lucertole, ecc.) con i quali l'artista dava saggio del proprio virtuosismo, cercando di ingannare lo spettatore del quadro. Da questo modo di dipingere in maniera tale da indurre il pubblico a credere che l'insetto posato su un frutto o su una tavola fosse reale e non dipinto, nacque, verso la metà del XVIII secolo, un genere chiamato "trompe-l'oeil", termine francese che potremmo tradurre come "inganna-l'occhio". Il "trompe-l'oeil" è riapparso di nuovo, oggi, come una forma di iperrealismo applicata alla natura morta (Ken Davies negli Stati Uniti, Hockney in Inghilterra, Sciltian in Italia, ecc.).



Fig. 22.– Particolare di una natura morta di J. D. Coosemans (Madrid, Prado), nel quale si possono apprezzare i tipici "virtuosismi" dell'epoca –la farfalla in alto, l'insetto a destra, la chiocciola al centro, il bruco in basso a sinistra–, che poi degenerarono nello stile detto "trompe-l'oeil".

Figg. 25, 26 e 27.– Ecco tre esempi della tematica della natura morta nei suoi primi periodi, a dimostrazione di un virtuosismo che non aveva pretese simboliche. Lo spagnolo Sánchez Cotán manifesta in questa natura morta un primitivismo che oggi è di grande attualità in artisti statunitensi come Ken Davies. Il francese Boucle dimostra in questo particolare una bravura e una minuziosità fuori del comune. Infine la francesc Charlotte Vignon dimostra le sue capacità con l'inclusione di insetti dipinti come miniature.



Fig. 25.– Juan Sánchez Cotán, "Natura morta con cavolo" (San Diego, California, Fine Arts Gallery).





Fig. 23.— Il colmo del "trompe-l'oeil": la pittura di un quadro incorniciato con il vetro rotto, di Duplessis-Berteux (Parigi, collezione privata).

Fig. 24.— Un tipico "trompe-l'oeil" di J. F. de La Motte (Francia, collezione privata), con tutti gli effetti possibili di rilievo, dettaglio e tecnica imitativa, caratteristici di questa tematica e di questo modo di dipingere, ripresi oggi nelle nature morte di alcuni artisti statunitensi e anche in alcuni quadri iperrealisti.



Fig. 26.— Particolare del quadro "Carpa, luccio, pollame e cacciagione", di P. Boucle (Parigi, Collezione Cailleux).



Fig. 27.— Particolare del quadro "Pesche e uva", di Charlotte Vignon (Parigi, Collezione J. R.).

STORIA DELLA NATURA MORTA

XVI-XVII secolo

Alla fine del XVI secolo appaiono le prime nature morte concepite come tali, e fra esse si distinguono le opere degli olandesi Jacopo di Ghent e Van der Ast, del fiammingo Jan Brueghel il Vecchio, dell'italiano Caravaggio e dello spagnolo Sánchez Cotán. Pochi anni dopo emergono in Francia Jacques Linard e Louise Moillon, mentre in Olanda diventa famoso il nome di Van Schooten.

Come si può vedere nelle illustrazioni di questa pagina, il modo di comporre il tema mostra notevoli somiglianze. Si osservi che sia Van der Ast sia Van Schooten, Cotán e Moillon non dipingono "qualche" lumaca o "qualche" frutto, ma vere e proprie collezioni o, meglio, mucchi di questi elementi, anziché preferire una disposizione più semplice, con meno elementi, ma più vari, come aveva fatto il Caravaggio nel famoso "Canestro di frutta".

Questa forma arcaica fu superata a partire dal XVII secolo, come si può vedere nelle pagine seguenti.



Fig. 28.— Tra i primi artisti olandesi che dipinsero nature morte, si distinse Van der Ast, autore di queste "Conchiglie" (Rotterdam, Museo Boymans). Qui la tematica concorda con il gusto degli acquirenti borghesi, collezionisti di tesori importati dalle Indie.

Fig. 29.— Van Schooten, "Tavola apparecchiata" (Svezia, Collezione Carlson). Altro famoso artista olandese della prima metà del XVII secolo, Van Schooten, autore di composizioni arcaiche simmetriche, rinforza la loro originalità con un linguaggio minuzioso simile al "trompe-l'oeil".



Fig. 30.— Sánchez Cotán, "Natura morta con frutta e carciofi" (Nuova York, Collezione Victor Spark). Alla fine del XVI secolo appare in Spagna il certosino fra Juan Sánchez Cotán, che esprime nelle sue nature morte lo spirito spagnolo accoppiato al tenebrismo caravaggesco e al barocco allora nascente. Sánchez Cotán dipingeva con notevole personalità, semplicità e austerità. Non vi furono mai nei suoi quadri, come era allora comune, piatti, vasi o bicchieri di metallo prezioso. Il suo stile influenzò tutti gli artisti spagnoli dell'epoca, alcuni dei quali seguirono le sue orme come Felipe Ramírez, anch'egli autore di nature morte.



Fig. 31.— Louise Moillon, "La fruttivendola" (Nuova York, collezione privata). All'inizio del XVII secolo la Francia annovera una straordinaria pittrice, la nipote di François Garcier, anch'egli pittore di nature morte. La Moillon dipingeva con la sicurezza e la personalità che si possono vedere in quest'opera, degna di figurare tra le migliori dell'epoca.

STORIA DELLA NATURA MORTA

XVII secolo

Nel XVII secolo, olandesi e fiamminghi dominano il campo. In Olanda Pieter Claesz, Coosemans, de Heem, Van de Velde, ecc., ma soprattutto Willem Claesz Heda, dipingono nature morte di grande valore artistico; nelle Fiandre Joris van Soon, Jan Fyt e Clara Peeters, tra gli altri, raggiungono un livello mai toccato prima.

In Spagna Velázquez e Zurbarán scoprono le possibilità della natura morta e dipingono magnifici quadri come "L'acquaiolo di Siviglia" (Figg. 12 e 14) o la celebre tela degli orci (Fig. 34), mentre Juan de Valdés Leal dipinge le sue "Vanitas" e Felipe Ramírez segue la scuola di Sánchez Cotán.

In Francia, Baugin, Stoskopff e Dupuis, fra gli altri, interpretano con maestria tutta la tematica della natura morta, dal semplice quadro composto di due o tre elementi all'opera magniloquente, sovraccarica e decorativa, dalla "Vanitas" alla semplice natura morta con pochi frutti ben disposti.

▶
Fig. 32.— Willem Claesz Heda, "Natura morta" (Madrid, Prado). Claesz Heda è senza dubbio uno dei migliori pittori olandesi di nature morte del XVII secolo. Si è detto che i suoi dipinti presentano tre fattori essenziali nell'arte della composizione:
a) scelta del modello basata su elementi di forme geometriche concrete, ciò che presuppone un principio di unità e armonia;
b) utilizzazione dello schema di composizione diagonale, interrotto dalla leggiadria di un bicchiere o di altro elemento;
c) accurata armonizzazione dei colori.

Fig. 33.— L. Baugin, "Natura morta con scacchiera o I cinque sensi" (Parigi, Louvre). Ecco un bell'esempio di natura morta simbolica, che rappresenta in modo evidente il tema dei "cinque sensi": la mandola e il quaderno di musica rappresentano l'udito; il borsellino, le carte da giuoco e la scacchiera rappresentano il tatto; lo specchio (a destra), la vista; i garofani, l'odorato; il pane e il vino, il gusto.





Fig. 34.— Francisco Zurbarán, "Natura morta" (Madrid, Prado). Contemporaneo e amico di Velázquez, Zurbarán studiò a Siviglia, nello studio di Herrera il Vecchio, dove in gioventù dipinse questa famosa natura morta con vasellami, che richiama l'attenzione per la semplicità del modello —reminiscenze di Sánchez Cotán—, la studiata sensazione di volume e la disposizione delle ceramiche, in contraddizione con la norma "unità nella varietà". Ciò nonostante si tratta di una delle migliori nature morte della pittura classica spagnola.

XVII secolo

Fig. 35.– Sébastien Stoskopff, "Natura morta con pesci" (Monaco di Baviera, Collezione Scharnowski). Nato a Strasburgo, ma residente a Parigi, Stoskopff è uno dei migliori pittori di nature morte del XVII secolo, in Francia.

Fig. 36.– P. Depuis, "Prugne e pesche" (Francia, collezione privata).

Fig. 37.– Felipe Ramírez, "Natura morta" (Madrid, Prado).



35



36



37

38

Fig. 38.— Meiffren Conte, "Vaso, stemmi di Francia, piatto ovale e conchiglie" (Bruxelles, Collezione Van de Brock). Lo stile fastoso della corte di Luigi XIV di Francia influenzò decisamente la concezione decorativa delle nature morte nella seconda metà del XVII secolo.

Fig. 39.— Joris van Soon, "Natura morta" (Madrid, Prado). Fiammingo, Van Soon fu pittore sobrio ed equilibrato, come si può vedere in questo quadro, la cui composizione tende a liberarsi dal decorativismo pomposo del barocco. Si osservi il dettaglio delle farfalle, abituale nelle nature morte dell'epoca (metà del XVII secolo).



39

XVII secolo

Fig. 35.– Sébastien Stoskopff, "Natura morta con pesci" (Monaco di Baviera, Collezione Scharnowski). Nato a Strasburgo, ma residente a Parigi, Stoskopff è uno dei migliori pittori di nature morte del XVII secolo, in Francia.

Fig. 36.– P. Depuis, "Prugne e pesche" (Francia, collezione privata).

Fig. 37.– Felipe Ramírez, "Natura morta" (Madrid, Prado).



35



36



37

38

XVIII secolo

Nel XVIII secolo la Francia diviene centro e guida dell'arte occidentale. La natura morta vive in Francia il suo secolo d'oro, acquista una definitiva individualità come genere artistico e produce opere di straordinario valore, soprattutto per merito del famoso pittore francese Jean-Baptiste-Siméon Chardin (si vedano alcune sue nature morte alle pagg. 28 e 29). Lo affiancano, nell'affermazione della natura morta, Jean-Baptiste Oudry, Anne Vallayer-Coster e molti altri.

In Olanda emerge, tra gli altri, Van Huysum, celebre per i quadri di fiori e la innovazioni compositive. In Spagna l'arte è in piena decadenza e l'unico che si distingue è Luis Eugenio Menéndez.



40



41

Fig. 40.– Jean-Baptiste Oudry, "Lepre, pernice rossa e beccaccini" (Worcester, U.S.A., Museo d'arte). Oudry è noto come uno dei grandi artisti francesi del XVIII secolo. Nominato pittore di corte da Luigi XV, lavorò per la fabbrica di tappeti di Beauvais, della quale divenne direttore. Dotato di enorme capacità lavorativa, sapeva dipingere figure, ritratti e paesaggi, ma si specializzò in nature morte e particolarmente nella pittura di animali e cacciagione.

Fig. 41.– Jan van Huysum, "Fiori" (Amsterdam, Rijksmuseum). Figlio di Justus van Huysum, anch'egli pittore di fiori e frutti, Jan apportò alla natura morta la novità d'illuminarne lo sfondo, ossia di presentare il modello su uno sfondo chiaro, cosa che già avevano fatto altri olandesi, ma non in modo così deliberato.

Fig. 42 (pag. 27).– Anne Vallayer-Coster, "La zuppiera bianca". Si può dare per certo che Anne Vallayer-Coster sia stata la migliore pittrice di nature morte nella Francia del XVII e XVIII secolo. A ventisei anni, l'Accademia Reale di Pittura e Scultura l'accettò come membro "riconoscendo la sua capacità con particolare soddisfazione". Paragonata a Chardin, fu chiamata a corte per ritrarre la regina e fu riconosciuta da critici e pittori dell'epoca come un'artista eccezionale.

42



43

Fig. 43.— Luis Eugenio Menéndez, "Natura morta" (Madrid, Prado). Di padre asturiano e madre italiana, Menéndez nacque in Italia, ma visse fin da piccolo in Spagna. Il suo stile fu notevolmente influenzato dall'arte francese dell'epoca, al punto che lo chiamavano "lo Chardin spagnolo".

XVIII secolo, chardin

Per commentare l'opera di Jean-Baptiste-Siméon Chardin non vi è di meglio che citare un proverbio cinese: "Un'immagine vale più di mille parole". Poiché solo vedendo i quadri di Chardin riprodotti in queste pagine si capisce, senza altre spiegazioni, che ci si trova davanti a un artista consumato, che "gioca" con i modelli delle sue nature morte, che non ha bisogno, come invece altri, di rifugiarsi nelle nature morte perché non sa dipingere figure con la stessa sicurezza e capacità. No, Chardin alternò la pittura di nature morte con quella di figure: celebri i quadri "Dama che sigilla una lettera", "La sguattera", "Signora che prende il tè", "La cuoca", "Bambino con trottola" (quest'ultimo, un magnifico ritratto del figlio di un suo cliente, il gioielliere Godefroy), così come il notissimo "Autiritratto con visiera", ecc.

Ma, oltre a dipingere come un grande maestro, Chardin ebbe l'intelligenza e la valentia necessarie per finirla con il tema decorativo, ampolloso, opulento e falso, col quadro che rappresenta il fastoso vasellame d'argento o il cervo morto in una caccia eroica, circondato di fiori, frutti, strumenti musicali... Chardin cancellò con il suo pennello questo stupido scenario di cartapesta e creò un mondo reale, pieno di bellezza, con tre mele, una marmitta, un pane, un tegame di terracotta e un coltello messi sopra una tovaglia. Tornò, in una parola, al "Canestro di frutta" del Caravaggio, all' "Acquaiolo di Siviglia" di Velázquez.


44


45

Fig. 44 (pag. 28).– "Gli attributi delle arti e le ricompense all'artista" (Minneapolis, U.S.A., Institute of Arts).

Fig. 45 (pag. 28).– "Mazzo di fiori" (Edimburgo, Galleria nazionale di Scozia).

Fig. 46.– "Recipiente di rame" (Parigi, Louvre).

Fig. 47.– "Il paiolo di rame" (Parigi, Louvre).

Fig. 48.– "La razza aperta" (Parigi, Louvre).



46



47

48

XIX e XX secolo

A partire dal XIX secolo la natura morta è un tema comune, che più o meno tutti gli artisti del mondo dipingono: Delacroix, Courbet, Manet, Monet, Renoir, Van Gogh, e poi Picasso, Nonell, Matisse, Braque, Juan Gris, Dalí... e Cézanne, che, sebbene non sia l'ultimo, è senza dubbio il più importante pittore di nature morte del nostro secolo. Parleremo di lui nelle pagine seguenti, dei suoi studi, dei suoi quadri, per imparare dalle sue opere e dai suoi consigli.


49


50

51


Fig. 49.– Henri Fantin-Latour, "Natura morta con dalie e ortensie" (Toledo, Ohio, Museo d'arte). L'artista francese dipinse questo squisito quadro nel 1866, quattro anni avanti la prima esposizione degli impressionisti, che conosceva e frequentava. È curioso costatare come Fantin-Latour continuasse a dipingere nello stile realista degli accademici.

Fig. 50.– Gustave Courbet, "Mele e melagrane" (Londra, National Gallery). Questo umile e tenebroso quadro fu dipinto in carcere, a Parigi, nel 1871, mentre Courbet scontava una condanna perché implicato nell'abbattimento della Colonnna Vendôme. Allora Courbet era presidente dell'Assemblea degli Artisti di Parigi.

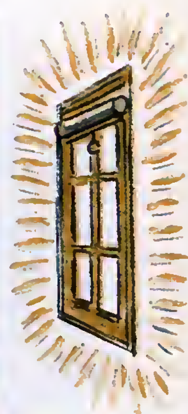
Fig. 51.– Henri Rousseau (detto "Il doganiere"), "Vaso di fiori" (Buffalo, Albright-Knox Art Gallery). Ecco un esempio di natura morta il cui stile sta tra il realismo e il "naïf", forma di pittura definita come ingenua, spontanea e infantile. Rousseau era un "naïf" genuino, e per fortuna, quantunque si sforzasse di dipingere "bene", continuò in questa formula che la storia ha classificato come "meglio che bene".

XIX e XX secolo, cézanne



sioni della stampa), con l'avvertenza che non influisca sull'illuminazione del modello, cioè non provochi ombre doppie molto visibili, riflessi esagerati, ecc.









Figg. 61 e 62.— La luce naturale (diffusa) dà un modellato morbido; la luce artificiale di una lampada (diretta) accentua il contrasto.

Fig. 63.— La luce artificiale può dare riflessi soprattutto quando la pennellata è orizzontale.





Fig. 65.— La luce deve illuminare il cavalletto da sinistra. La disposizione del cavalletto e del modello può essere quella qui abbozzata.



incominciando a stabilire le dimensioni minime dello studio.

Per uno studio di pittore uno spazio di circa 4 x 3,5 m è sufficiente, perfetto, senza escludere con questo la possibilità di lavorare in una stanza di maggiori dimensioni.

Sono stato in vari studi di pittori e posso assicurare che queste dimensioni sono valide. Io stesso ho dipinto per anni in uno studio di 4 x 5 m^2 e oggi lavoro in una stanza di 3,5 x 8 m^2, di cui utilizzo la metà per leggere, scrivere, chiacchierare con gli amici, ascoltare musica.

Infine, il locale in cui lavorerete dovrà usufruire di sufficiente luce naturale e... Ma di questo parleremo con più precisione nelle pagine seguenti.

Fig. 58 A e B.— Lo studio di un pittore, come può essere oggi, in un qualunque quartiere cittadino, a un piano alto, con grandi finestre, costituito da un locale in cui vi è uno spazio per dipingere (A) e un altro per leggere, riunirsi, ascoltare musica, ecc. (B). Come può vedersi dalla fotografia, non è necessario che sia molto spazioso.







Fig. 59.— Picasso, "Il bagno" (1901). In questo quadro l'artista riproduce la stanza che gli serviva da studio a Parigi, nel boulevard de Clichy: una camera di dimensioni ridotte, il che non fu un ostacolo perché Picasso vi dipingesse vari quadri agli inizi del suo periodo azzurro.

lo studio e l'illuminazione

La maggior parte di noi pittori lavoriamo e dipingiamo di giorno, con luce naturale. Però nulla vieta di dipingere, se si vuole, con luce artificiale; sono molti i professionisti che "trattano" due quadri alla volta, uno al mattino, con la luce del giorno, e un altro di sera o di notte, con la luce di una o più lampade elettriche. Non è una novità. Nel 1600, il Caravaggio studiava e dipingeva i suoi modelli al lume di candele e torce (e da ciò i suoi grandi contrasti). Si dice che un po' prima, nel 1586, el Greco montasse dei veri scenari con tendaggi, manichini e modelli viventi illuminati da torce, mentre dipingeva quadri come "Il seppellimento del conte di Orgaz". Nel "Bateau-Lavoir", Picasso dipingeva tutte le notti alla luce azzurra di una lampada a gas; da ciò i suoi quadri con dominante azzurra, da ciò il suo famoso periodo azzurro.

Ma torniamo al nostro studio: deve disporre almeno di un'ampia finestra, per dipingere con la luce del giorno, che illumini il modello in direzione frontale-laterale o laterale.

Per dipingere alla luce artificiale occorrono due lampade: una per illuminare il modello e l'altra per il quadro che si sta dipingendo. Inoltre, è necessaria un'altra lampada che illumini la stanza del suo complesso.

Per illuminare il modello può bastare una comune lampada da 100 watt, con un ampio paralume per evitare la focalizzazione della luce e quindi un eccessivo contrasto. Per dipingere una natura morta, bisogna mettere la lampada a circa 80-100 cm dal modello; è la distanza migliore. La luce che illumina il quadro deve provenire dall'alto, meglio se da un paralume mobile o un braccio estensibile; anche questa lampada sarà da 100 watt. È importante lavorare con due lampade della stessa potenza, per evitare un eccesso di luce sul quadro rispetto al modello o viceversa, e per non dipingere quindi con colori più chiari o più scuri del necessario.

Infine la lampada ausiliaria dovrà essere posta in alto, vicino al soffitto, e avere una potenza da 60 a 100 watt (dipende dalle dimen-

ILLUMINAZIONE E UTENSILI NELLO STUDIO DI UN PITTORE

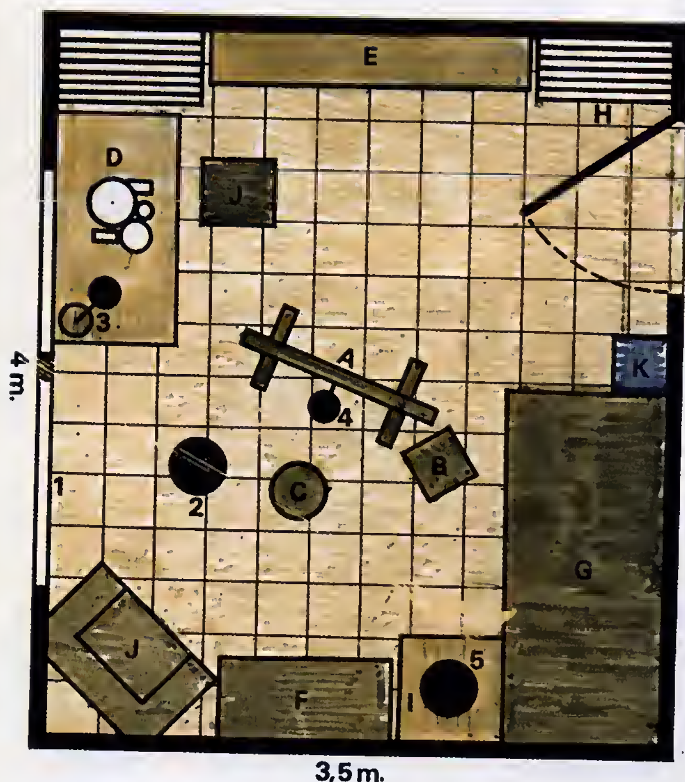


Fig. 60.— Pianta dello studio di un pittore, con indicata la distribuzione delle fonti di luce e degli utensili comunemente usati:

1. Finestra o apertura verso l'esterno.
2. Luce generale (artificiale).
3. Luce sul tavo lino, per illuminare la natura morta.
4. Luce sul cavalletto, sopra il quadro.
5. Luce ausiliaria per un altro tavolino.

Lo studio misura 3,5 × 4 m ed è fornito del seguente materiale:

A. Cavalletto da studio.
B. Tavolino o mobile ausiliario per dipingere.
C. Sgabello.
D. Tavola rettangolare per collocarvi modelli e anche per lavorare, disegnare, ecc.
E. Scaffale-libreria.
F. Scaffale e giradischi.
G. Divano-letto.
H. Spazio per riporre tele in bianco o già dipinte.
I. Tavolino ausiliario.
J. Poltrone.
K. Sedia.

sioni della stampa), con l'avvertenza che non influisca sull'illuminazione del modello, cioè non provochi ombre doppie molto visibili, riflessi esagerati, ecc.









Figg. 61 e 62.— La luce naturale (diffusa) dà un modellato morbido; la luce artificiale di una lampada (diretta) accentua il contrasto.

Fig. 63.— La luce artificiale può dare riflessi soprattutto quando la pennellata è orizzontale.





Fig. 65.— La luce deve illuminare il cavalletto da sinistra. La disposizione del cavalletto e del modello può essere quella qui abbozzata.



sioni della stampa), con l'avvertenza che non influisca sull'illuminazione del modello, cioè non provochi ombre doppie molto visibili, riflessi esagerati, ecc.









Figg. 61 e 62.— La luce naturale (diffusa) dà un modellato morbido; la luce artificiale di una lampada (diretta) accentua il contrasto.

Fig. 63.— La luce artificiale può dare riflessi soprattutto quando la pennellata è orizzontale.





Fig. 65.— La luce deve illuminare il cavalletto da sinistra. La disposizione del cavalletto e del modello può essere quella qui abbozzata.



Lo sgabello è il sedile usato in genere dai pittori: uno sgabello alto, sul quale ci si possa sedere completamente o si possa stare semiseduti. Se si può scegliere, credo sia raccomandabile il modello con rotelle, schienale leggermente oscillante, sedile ad altezza regolabile a una sbarretta inferiore per appoggiarvi i piedi (Fig. 74).

In mancanza di uno sgabello così funzionale, vi è quello classico a tre gambe, con sedile regolabile in altezza, di legno, la cui durezza si può attenuare con un piccolo cuscino.

In studio è anche necessario un tavolino comune, di circa 1,40 × 0,80 m^2, sufficiente per disporvi una natura morta. Su di esso si potrà anche disegnare, appoggiandovi una tavoletta da disegno o aggiungendovi un semplice ripiano inclinato che lo convertirà in leggio (Fig. 76).

È anche necessaria una libreria, con una piccola raccolta di disegni e pitture, studi e saggi sull'arte, ecc., che vi permetteranno di ampliare e rinnovare le vostre conoscenze.

Nello studio devono trovare posto anche un divano-letto, qualche sedia e almeno due cartelle, piuttosto grandi, per riporre carta da disegno e opere terminate.



Fig. 73.— Ecco un altro schizzo dell'angolo di uno studio, con libreria, divano-letto e tavola su cui si può appoggiare una tavoletta da disegno.



Fig. 74.— A sinistra, sgabello con schienale, sedile regolabile e base per appoggiare i piedi (A); a destra, tipico sgabello di legno, con sedile regolabile.

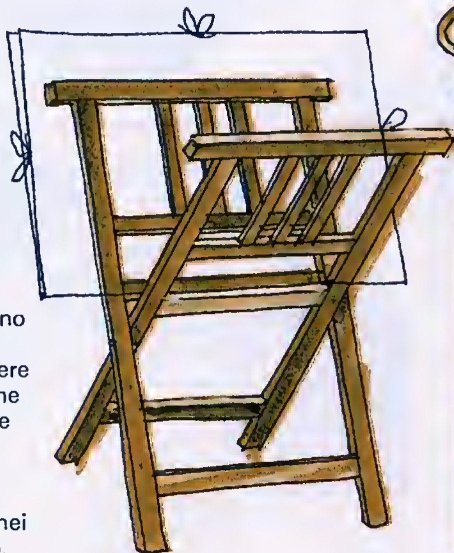


Fig. 75.— Nello studio sono necessarie almeno due cartelle per riporvi fogli e opere già fatte. È anche molto utile avere un portacartelle come quello illustrato, che si può acquistare nei negozi del ramo.



Fig. 76.— Un accessorio di legno come questo può trasformare il tavolino in leggio, più comodo per disegnare e progettare.

tele e cartoni per dipingere a olio

Il supporto comunemente usato per dipingere a olio è la tela di lino o di canapa, montata su un telaio di legno, preparata con uno strato di pittura detto *imprimitura,* di solito bianco. Tale imprimitura può farsi semplicemente dando alla tela uno strato di pittura acrilica bianca, ma non è raccomandabile farsela da sé per non correre inutili rischi.

Nei negozi di articoli da disegno e pittura si vendono eccellenti tele già preparate, il cui tessuto è più o meno grosso secondo che si preferisca un tipo di pittura impressionista o realista. La grana grossa non è raccomandabile per quadri di piccole dimensioni. La tensione della tela è assicurata da quattro piccoli cunei introdotti nei quattro angoli del telaio. Tele già preparate si vendono anche in pezze alte da 0,70 a 2 m.

Per dipingere quadri di piccolo formato si usa anche il cartone telato (foderato di tela) oppure il legno "tablex", ugualmente preparato. Un semplice cartone grosso e di buona qualità può prepararsi, in caso di emergenza, con un'imprimitura di aglio ben sfregato sulla superficie o con uno strato di pittura a olio diluita con essenza di trementina. Diciamo, infine, che è possibile dipingere su cartone, tela o legno, senza imprimitura, ma in tal caso la pittura viene assorbita troppo, con pregiudizio del colorito e della rapidità d'esecuzione. Supporto valido per dipingere a olio è anche la carta da disegno grossa, di buona qualità.

Sia la tela sia i cartoni e le tavole si vendono in differenti misure. Esiste una tabella internazionale di misure, classificata per temi (Figura, Paesaggio, Marina), che permette di scegliere tra differenti misure e tre distinte proporzioni, essendo la Figura più quadrata che il Paesaggio, e la Marina più larga che il Paesaggio.

Tabella internazionale delle misure, in centimetri, dei telai per dipingere a olio

N.	Figura	Paesaggio	Marina
1	22 x 16	22 x 14	22 x 12
2	24 x 19	24 x 16	24 x 14
3	27 x 22	27 x 19	27 x 16
4	33 x 24	33 x 22	33 x 19
5	35 x 27	35 x 24	35 x 22
6	41 x 33	41 x 27	41 x 24
8	46 x 38	46 x 33	46 x 27
10	55 x 46	55 x 38	55 x 33
12	61 x 50	61 x 46	61 x 38
15	65 x 54	65 x 50	65 x 46
20	73 x 60	73 x 54	73 x 50
25	81 x 65	81 x 60	81 x 54
30	92 x 73	92 x 65	92 x 60
40	100 x 81	100 x 73	100 x 65
50	116 x 89	116 x 81	116 x 73
60	130 x 97	130 x 89	130 x 81
80	146 x 114	146 x 97	146 x 90
100	162 x 130	162 x 114	162 x 97
120	195 x 130	195 x 114	195 x 97

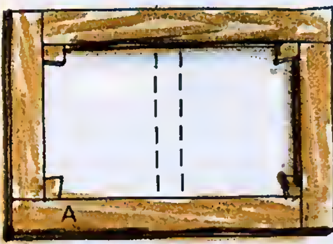
NOTE

- In accordo con questa tabella, basta chiedere al negoziante la proporzione che si desidera (Figura, Paesaggio, Marina) e il numero del telaio. Per esempio: "Un telaio paesaggio N. 12".
- I cartoni e le tavole si fabbricano solo nelle misure da 1 a 8.
- Naturalmente l'artista può cambiare le proporzioni e dipingere, per esempio, un ritratto su una tela "paesaggio". E non è obbligato ad assoggettarsi alle misure si queta tabella: se vuole, può dipingere su una tela quadrata, su una più allungata di una "marina", ecc.

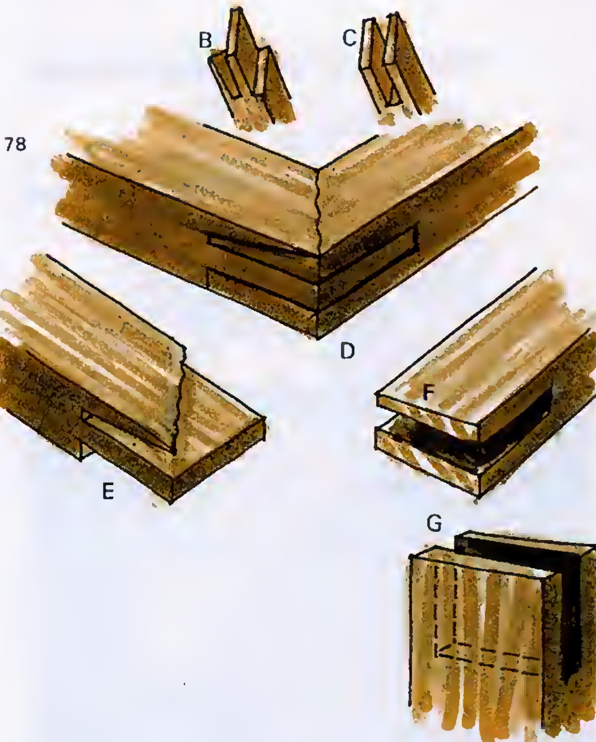
COME COSTRUIRE UN TELAIO

Costruzione del telaio.
È più comodo comperare un telaio già fatto che farselo da sé. Però, se siete lontani da un posto dove lo vendono o se volete costruirvelo voi stessi, ecco come fare.

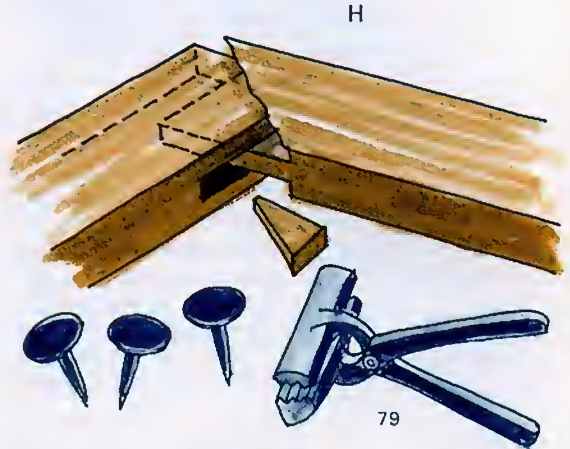
Un telaio è costituito da quattro listelli di legno, con un incastro speciale che permette, una volta montata la tela, di tendere la stessa mediante quattro piccoli cunei introdotti negli angoli del telaio; quando questo è molto grande, si può rinforzare con una traversa centrale (Fig. 77).



Per capire il sistema di montaggio guardate in A (Fig. 77) un angolo del telaio visto di fronte; in B e C (Fig. 78) le estremità a incastro di due listelli; in D un angolo del telaio montato, visto in prospettiva; in E ed F le estremità di due listelli, in cui si può vedere come i listelli stessi siano più stretti verso il lato interno del telaio (ciò evita che il bordo interno tocchi la tela, producendovi delle pieghe che poi risulta impossibile eliminare); in G il listello F da un altro punto di vista; in H (Fig. 79) il sistema di montaggio e il modo d'introdurre il cuneo.



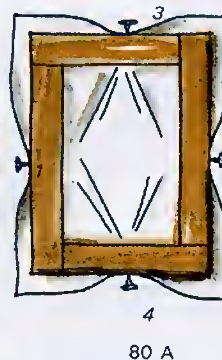
78



79

Montaggio della tela.
Tagliate la tela circa 3 cm più grande del telaio, mettetela su una tavola o per terra e ponetele sopra il telaio senza cunei, con l'avvertenza che la trama e l'ordito del tessuto risultino paralleli ai listelli del telaio. Per montare la tela occorrono una tenaglia speciale con branche larghe e piatte per afferrare e tendere la tela quando viene inchiodata, un martello e dei piccoli chiodi simili a puntine da disegno, con testa larga e molto appuntiti (Fig. 79). Ma la tenaglia speciale non è indispensabile.

Per inchiodare la tela, si incomincia "facendo il rombo", ossia si fissano prima quattro chiodi, uno al centro di ogni lato, nell'ordine indicato nella figura 80 A. Si continua fissando due chiodi ai lati del n. 1, due ai lati del n. 2 e così via, fissando altri due chiodi alla volta fino a coprire la lunghezza di ogni listello. A partire dal chiodo n. 2 bisogna tendere la tela a ogni inchiodatura, calcolando la tensione per ottenere un montaggio regolare. Si veda nella figura 80 B come ribattere gli angoli. Fatta questa operazione di montaggio della tela, si introducono i cunei.



80 A

80 B



pennelli per dipingere a olio

Per dipingere a olio si usano comunemente pennelli di setola oppure, per piccoli dettagli, linee, contorni, ecc., pennelli di pelo di martora. I pennelli di setola si fabbricano con tre forme di punta: rotonda, piana o a "lingua di gatto" (così è chiamata nei negozi del ramo). In alcuni paesi si fabbricano anche pennelli con punta e ventaglio, che si adoperano in particolare per dipingere velature, fondere forme e colori in zone che si sovrappongono, ecc. Anche i pennelli di pelo di martora vengono fabbricati con punta rotonda e con punta piana. I pennelli per pittura a olio sono lunghi da 28 a 30 cm. La grossezza del pennello viene indicata con un numero dall'1 al 24 (dopo il n. 1 esistono solo i pari). Per dipingere a olio occorre un assortimento di circa quindici pennelli. Ecco qui di seguito una lista di quelli che a mio parere sono necessari.



Fig. 81.– Pennello rotondo, di setola, n. 6.

Fig. 82.– Pennello piano, di setola, n. 8.

Fig. 83.– Pennello a lingua di gatto, di setola, n. 12.

Fig. 84.– Pennello a ventaglio, di setola, n. 4.

Assortimento di pennelli per dipingere a olio

Un pennello rotondo, di setola, n. 4
Un pennello piano, di setola, n. 4
Un pennello rotondo, di martora, n. 4
Un pennello rotondo, di setola, n. 6
Due pennelli piani, di setola, n. 6
Un pennello rotondo, di martora, n. 6
Due pennelli piani, di setola, n. 8
Un pennello a lingua di gatto, di setola, n. 8
Due pennelli piani, di setola, n. 12
Un pennello a lingua di gatto, di setola, n. 12
Un pennello a lingua di gatto, di setola, n. 18
Un pennello a lingua di gatto, di setola, n. 24



Fig. 85.– Pennello di martora in buono stato.

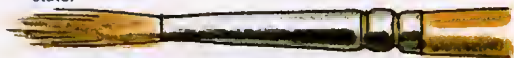


Fig. 86.– Pennello di martora in cattivo stato.

Un pennello di martora deve sempre avere una punta affilata; bisogna lavarlo con cura dopo averlo usato, per evitare che nell'asciugarsi i peli si separino rendendo il pennello inservibile.



Fig. 87.– Come si vede qui, la tavolozza va sostenuta con la mano sinistra, che regge anche cinque o sei pennelli (con i quali si sta lavorando) e uno straccio per pulire e asciugare i pennelli stessi. La tavolozza deve stare quasi orizzontale, mentre con il pennello tenuto dalla mano destra si raccoglie la pittura che occorre per dipingere e si compongono le mescolanze.

Fig. 88.– Vedete in questo disegno il modo più comune di tenere il pennello per dipingere a olio: come se fosse una matita, ma più distante dalla punta. Si ottengono così: a) un modo di dipingere più sciolto, più impressionista; b) una distanza maggiore tra l'artista e il quadro, che permette una visione più ampia dell'opera in corso.

Figg. 89 e 90.– Ecco qui a sinistra altri due modi di tenere il pennello: sopra, appoggiando il ciuffo di peli per dipingere in senso orizzontale; sotto, con il manico del pennello nel palmo della mano, per dipingere in senso verticale.



Figg. 91 e 92.– Bisogna aver cura dei pannelli; un pennello vecchio, in buono stato, dipinge meglio di uno nuovo. Se avete dipinto oggi e pensate di continuare domani, non è necessario lavare a fondo i pennelli; basta sciacquarli e pulirli con acquaragia e uno straccio. Come soluzione di ripiego, si possono lasciare un giorno di più in un piatto o in un vaso con il ciuffo di peli immerso nell'acqua; ma è sempre meglio lavarli poi a fondo. Il sistema migliore è quello dell'acqua e sapone: sfregate il ciuffo di peli prima sul sapone e poi sul palmo della mano, in senso circolare, sciacquatelo, ripassatelo sul sapone e così via, sino a che la schiuma risulti bianca, indicando che il pennello è pulito. Per rafforzare l'azione si può strofinare e spremere il ciuffo di peli insaponato, con i polpastrelli del pollice e dell'indice.

spatole, appoggiamano

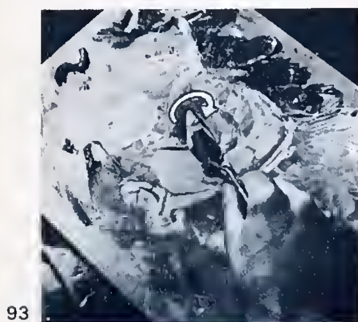


La spatola è una specie di coltello con manico di legno e lama d'acciaio flessibile terminante con una punta arrotondata, senza filo (Figg. 93-96). Il tipo più caratteristico ha la forma della cazzuola del muratore. Le spatole si usano non solo per modificare una zona raschiando e togliendo la pittura o per pulire la tavolozza, ma anche per dipingere. La pittura a spatola richiede una speciale tecnica che utilizza due o tre spatole come se fossero pennelli.

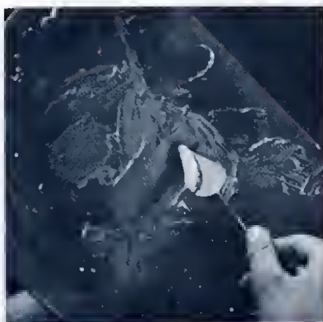
L'appoggiamano (Fig. 97) è un bastone di legno, lungo circa un metro, terminante con una piccola sfera; è utilizzato come punto d'appoggio della mano per dipingere in zone che esigono un tratto preciso o una finitura minuziosa, quando non è possibile appoggiare la mano direttamente sul quadro o nelle zone circostanti perché ancora umide. È un utensile oggi poco usato.

I solventi più comuni per la pittura a olio sono l'essenza di trementina (acquaragia raffinata) e l'olio di lino. Alcuni artisti dipingono con una miscela di entrambi; altri solo con essenza di trementina (tra questi ultimi vi sono anch'io).

93



95



94



96



Fig. 93.— Mescolanza e impasto del colore a olio sulla tavolazza, mediante la spatola.

Fig. 94.— Spatola carica di colore da applicare sul quadro.

Fig. 95.— Come dipingere con la spatola una forma circolare o sferica.

Fig. 96.— Come tracciare linee o profili con la spatola su una zona già dipinta.

Fig. 97.— Come si lavora con l'appoggiamano: si pone l'estremità sferica in una zona poco importante (per esempio, lo sfondo) e si appoggia la mano destra sul manico per tracciare o dipingere con precisione.



solventi, scodellini, cose varie

Quanto maggiore è la quantità di olio di lino, tanto più lungo è il tempo di essiccame





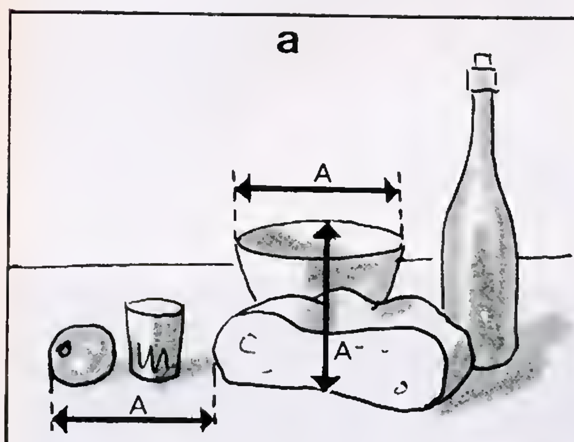
Fig. 98.—Sia

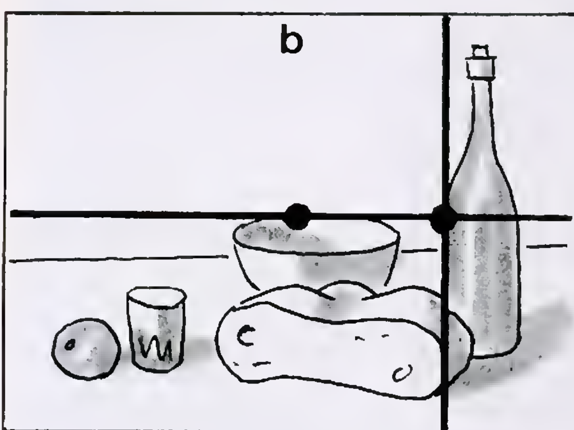
Tutti i problemi di una buona costruzione, ossia *di un buon disegno,* si risolvono con le tre "formule magiche" che seguono.

Calcolare le dimensioni:

a) *confrontando alcune distanze con altre,*
b) *cercando i punti di riferimento per porvi le linee fondamentali,*
c) *tracciando linee immaginarie per determinare la collocazione di alcune forme rispetto ad altre.*

Il resto è questione di rapidità, di calcolo mentale e di saper vedere il tutto con una visione d'insieme, ricordando Ingres quando consigliava ai suoi allievi: "Disegnate a una certa distanza, per convertirvi in giganti che tutto dominano, che tutto vedono".





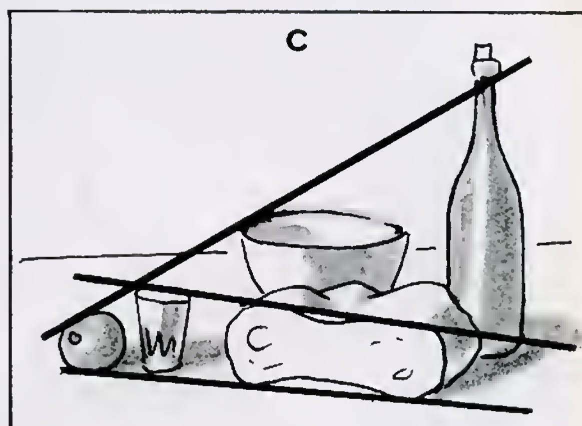


Fig. 128.— In ogni modello esiste sempre la possibilità di immaginare linee orizzontali e verticali che permettono di confrontare una distanza con un'altra...

Fig. 129.— ...di cercare punti di riferimento e determinare la posizione di alcune forme rispetto ad altre.



Fig. 130.— Albrecht Dürer, il famoso disegnatore e pittore del XVI secolo, ideò vari apparati per disegnare in modo meccanico, come può farsi oggi con un pantografo. Ma le sue invenzioni, come quella che vediamo qui, non ebbero utilità pratica.

luce, ombra, avvaloramento

La luce disegna e dipinge i corpi; l'ombra manifesta la forma e fa risaltare il volume. Per rappresentare il volume, disegniamo o pitturiamo toni di differente intensità o valore, ossia compariamo, avvaloriamo alcuni toni o sfumature rispetto ad altri —questo tono è più chiaro di quello, questo è più scuro di quell'altro—. L'avvaloramento è un aspetto fondamentale sia dell'arte del disegnare sia del dipingere. Più avanti vedremo che, in certi stili di pittura, si possono dimenticare gli effetti di luce e ombra, i valori tonali e persino il volume; ma perché questa forma di pittura sia cosciente, e pertanto più intelligente, è necessario sapere tutto su luce, ombra, avvaloramento, contrasto e atmosfera.

Ecco, in questa mela dipinta a olio (Fig. 131), i fattori che determinano il volume dei corpi.

LUCE: parte illuminata dove il colore è quello *proprio* del modello.

BRILLIO: si ottiene per contrasto; ricordate che "un bianco è tanto più bianco quanto più scuro è il tono che lo circonda".

"GOBBA": parte più scura dell'ombra propria, tra la penombra e la luce riflessa.

LUCE RIFLESSA: appare al margine, alla fine della parte in ombra. Si rafforza quando vicino al modello vi è un corpo chiaro.

PENOMBRA: zona intermedia tra la parte illuminata e quella in ombra. È un chiaroscuro, che può definirsi come "luce nell'ombra".

OMBRA PROPRIA: tutta la zona in ombra opposta alla parte illuminata.

OMBRA PROIETTATA: l'ombra che appare sulla superficie su cui si trova il corpo. In genere è più scura nella zona più vicina.

Fig. 131.— Il rilievo o volume dei corpi è dato da una serie di fattori che è importante conoscere al momento di disegnare o dipingere.

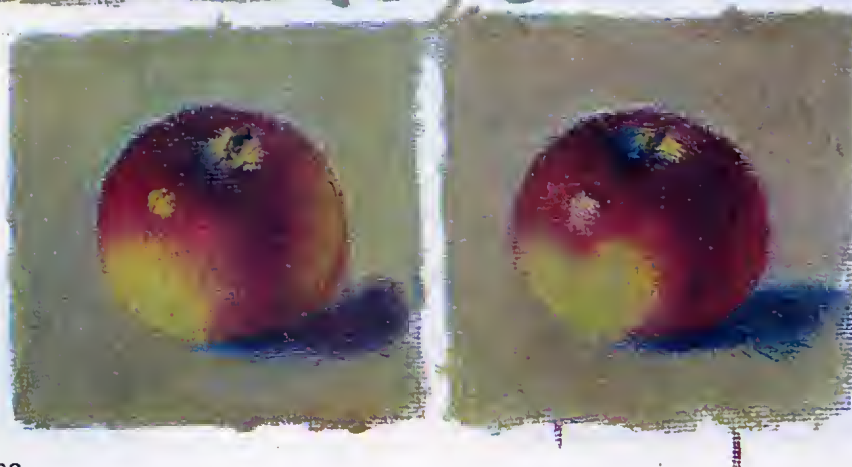
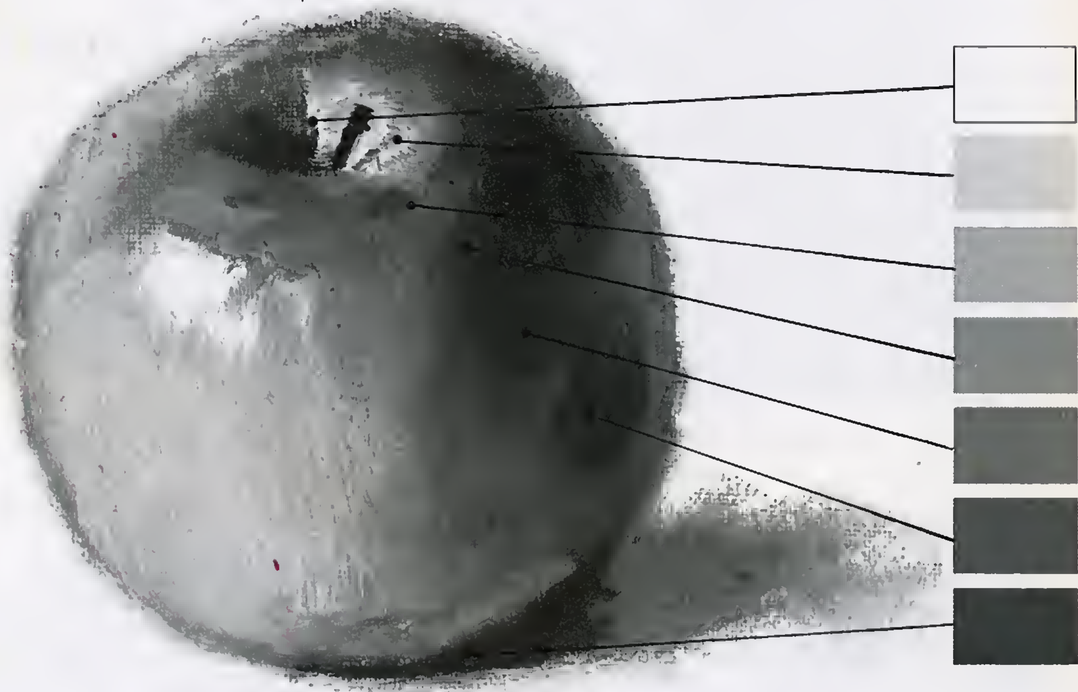


Fig. 132.— L'intensità della luce riflessa può rafforzarsi semplicemente collocando vicino al modello una superficie bianca (per esempio una tela non dipinta). Ma, attenzione! Bisogna controllare questo effetto, perché un eccesso di luce riflessa distrugge il volume, suona falso. Ingres diceva, in proposito, che provocare riflessi esagerati nelle parti in ombra di un corpo è "indegno della maestà dell'arte".

La rappresentazione del volume dipende dalla conoscenza e dall'uso degli effetti di luce e ombra, ma anche dall'*avvaloramento tonale.* Si tratta di percepire, con un processo d'osservazione e confronto, le differenti tonalità che modellano i corpi. Non è questione di centinaia di gradazioni; in realtà, con cinque soli grigi diversi, oltre al bianco e al nero, è possibile rappresentare praticamente tutta la gamma di toni che offre il modello.

Fig. 133.— Ecco un esercizio interessante: dipingete a olio, solo con bianco e nero, come ho fatto io, una mela simile a questa, per costatare che non si tratta di lavorare con decine di toni, ma solo con i pochi necessari per difinire il volume.



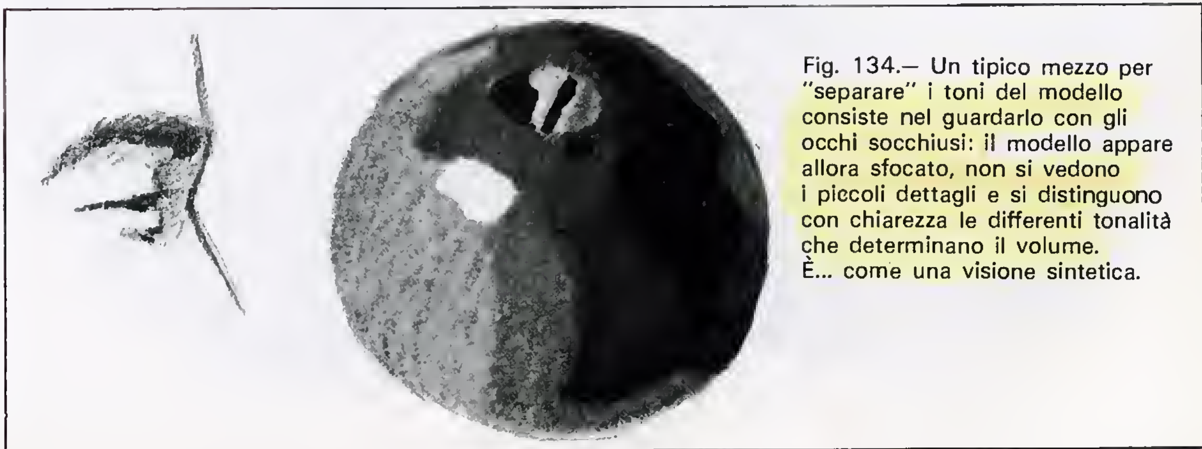
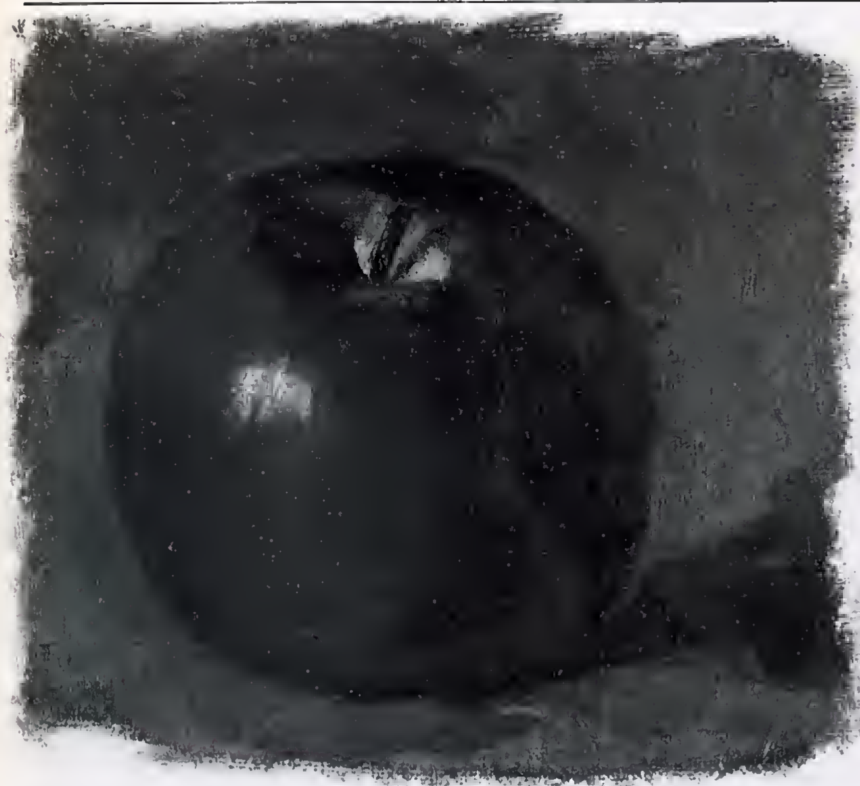


Fig. 134.— Un tipico mezzo per "separare" i toni del modello consiste nel guardarlo con gli occhi socchiusi: il modello appare allora sfocato, non si vedono i piccoli dettagli e si distinguono con chiarezza le differenti tonalità che determinano il volume.
È... come una visione sintetica.

contrasto



L'avvaloramento tonale influisce sul contrasto; questo a sua volta ha un'influenza decisiva sulla sensazione di volume.

Fig. 135.– MALE. Ecco un'immagine senza contrasto, conseguenza di un eccessivo avvaloramento tonale, che mostra una gamma di toni troppo intensi, nella quale non esistono grigi chiari e medi. È un difetto molto comune nei dilettanti senza esperienza, dovuto all'abuso del nero o di colori scuri.

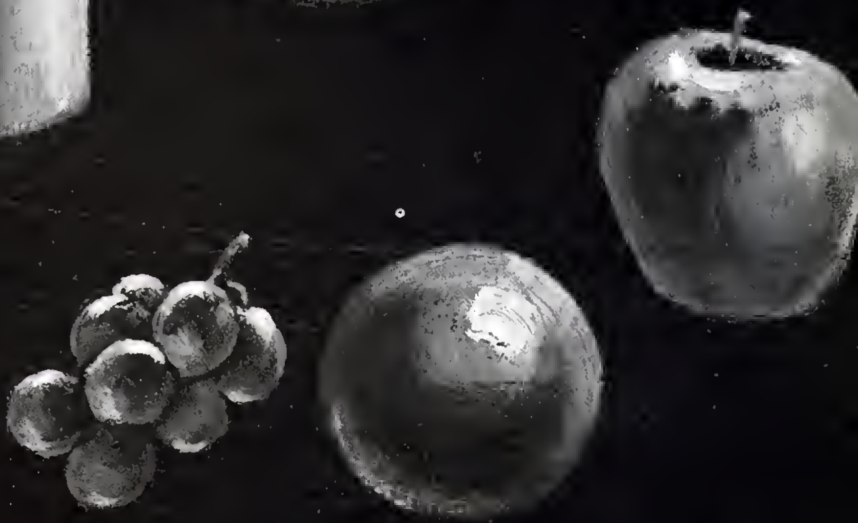


Fig. 136.– MALE. Qui il contrasto è eccessivo, con un avvaloramento "gessoso", che risolve i toni medi e i grigi chiari quasi senza colore, abusando del bianco, e mostra un aspetto farinoso, "sottile", con quella "gobba" che, sebbene molto intensa, non risolve o risolve male il volume del modello.

Fig. 108.– La forma di una pila di libri, di una tavola è basata su quella del cubo. La maggior parte degli oggetti che vediamo intorno a noi, da una casa a un fiore, può essere sintetizzata nella forma di un cubo.

Fig. 109.– Se si conosce la struttura e la costruzione di un cerchio e di un cilindro è relativamente facile disegnare e dipingere oggetti come una bottigli un bicchiere, un piatto, una tazza.

Fig. 110.– Una mela è assimilabile a una sfera; così un grappolo d'uva è uguale a molte piccole sfere raggruppate, senza altri problemi che quello di stabilirne la disposizione e gli effetti di luce e ombra.



LA FORMA, IL VOLUME

costruzione

Il cubo e il quadrato (e per analogia il rettangolo) pongono sempre un problema di prospettiva, la cui soluzione permette all'artista di rappresentare la terza dimensione o profondità. Come sapete, esistono due forme fondamentali di prospettiva, dipendenti dalla posizione dell'oggetto, secondo che questo sia visto di fronte (prospettiva centrale) o di tre quarti (prospettiva angolare). Entrambe si risolvono con l'aiuto di tre elementi principali:

- **la linea d'orizzonte**
- **il punto di vista**
- **le linee e i punti di fuga**

La *linea d'orizzonte* è data dall'altezza o livello da cui vediamo l'oggetto; per determinarne la posizione, basta guardare di fronte l'oggetto stesso. Il *punto di vista* è posto sulla linea d'orizzonte, davanti allo spettatore. Le *linee di fuga* sono determinate dalle linee oblique dell'oggetto che convergono verso il fondo, per riunirsi nei *punti di fuga* situati sulla linea d'orizzonte. Nella prospettiva centrale esiste un solo punto di fuga, che coincide con il punto di vista. Nella prospettiva angolare si stabiliscono due punti di fuga, indipendenti dal punto di vista.

Come si può vedere nella pagina seguente (Fig. 116), la forma del cilindro deriva, in linea di principio, da quella di un cubo o di un parallelepipedo.

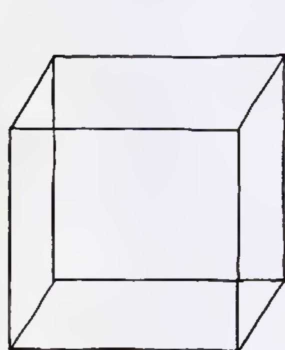


Fig. 111.– Quando le linee che delimitano un cubo sono parallele a due a due, comprese quelle che si dirigono verso il fondo (A e B), si dice che tale cubo è rappresentato in *prospettiva parallela.*

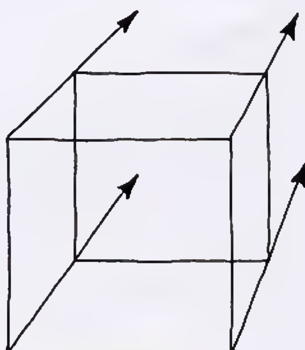


Fig. 112.– Quando le serie di linee si mantengono parallele eccetto quelle che si dirigono verso l'orizzonte (A e B), si dice che il cubo è disegnato in *prospettiva centrale.*

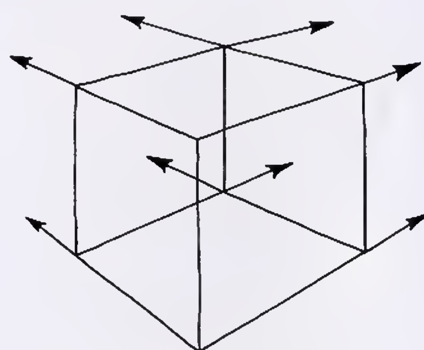


Fig. 113.– Quando tutte le linee orizzontali del cubo convergono verso l'orizzonte formando due serie, senza che tra esse esista alcun parallelismo, si dice che il cubo è disegnato in *prospettiva angolare.*

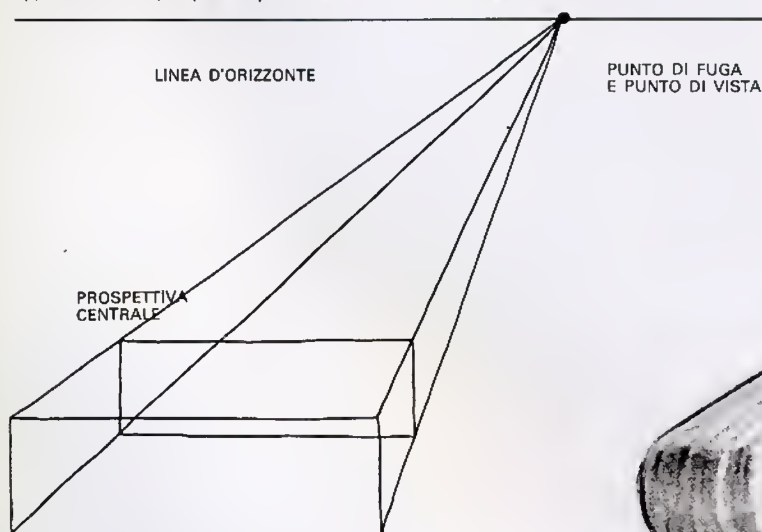
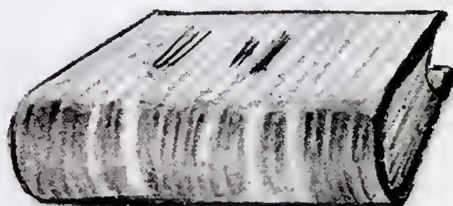


Fig. 114.– Esempio grafico di prospettiva centrale, con linea d'orizzonte e punto di fuga-punto di vista. Si noti la convergenza delle linee oblique, che creano la sensazione di profondità. L'applicazione pratica di questo schema permette di disegnare correttamente un oggetto come un libro.



La linea d'orizzonte
sta sempre
all'altezza
dell'occhio

LINEA D'ORIZZONTE

PUNTO DI FUGA B

PUNTO DI VISTA

AL PUNTO DI FUGA B

PROSPETTIVA ANGOLARE

AL PUNTO DI FUGA A

Il punto di vista si trova verso il centro del modello

Nella prospettiva angolare il punto di vista è indipendente dai punti di fuga

Fig. 115.– La conoscenza delle regole sulla prospettiva è importante per disegnare bene. Quando l'artista le conosce a fondo può permettersi il lusso di sintettizzare, riassumere e anche deformare.

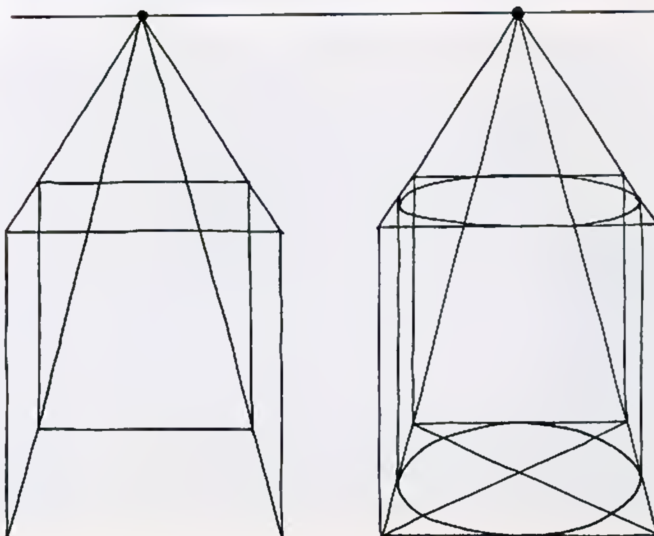


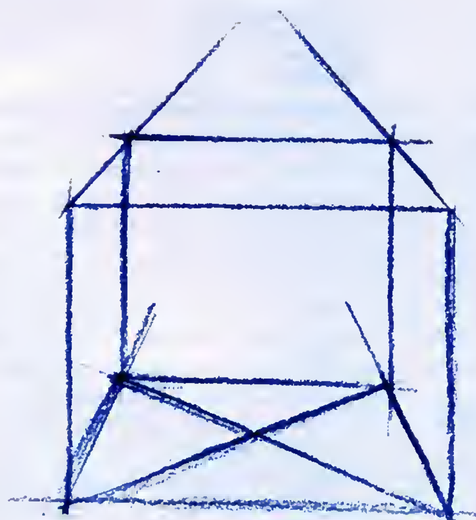
Fig. 116.– Il circolo nasce da un quadrato; il cilindro ha origine da un cubo.

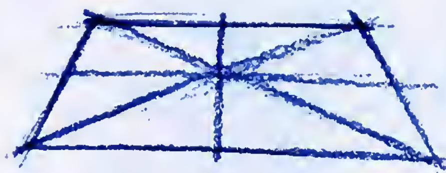


LA FORMA, IL VOLUME

costruzione

Nella pittura moderna si accetta senza obiezioni che parecchi artisti alterino e deformino la prospettiva, prescindendo volutamente da linee d'orizzonte, punti di vista e punti di fuga; che disegnino e dipingano, per esempio, la base di una bottiglia come un rettangolo, costruiscano un cubo senza rappresentarne la profondità, ecc. Non vi è nulla da obiettare, anzi. Potrebbe andar bene, perfino, che anche voi giungeste a queste ultime conseguenze per crearvi uno stile proprio, una forma personale d'espressione. Ma, in tutta sincerità, credo che per giungere a queste "inesattezze più reali della verità", come le chiamava Van Gogh, occorra passare prima attraverso la disciplina di una costruzione esatta, figurativa, occorra saper disegnare veramente, a memoria (come chi scrive il proprio nome), un cubo, un cilindro, un cerchio. La qual cosa non è così facile come può apparire a prima vista, e lo vedremo subito.







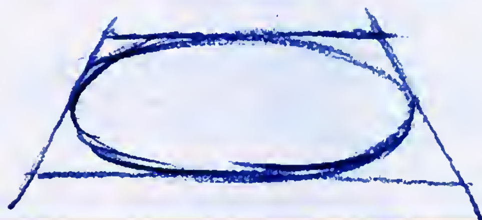


Fig. 117.— Cercate di disegnare a memoria, a mano libera, cioè senza l'aiuto di riga o dl squadra, come ho fatto io, gli schemi di un cubo, di un quadrato, di un cerchio. Ne siete capaci?

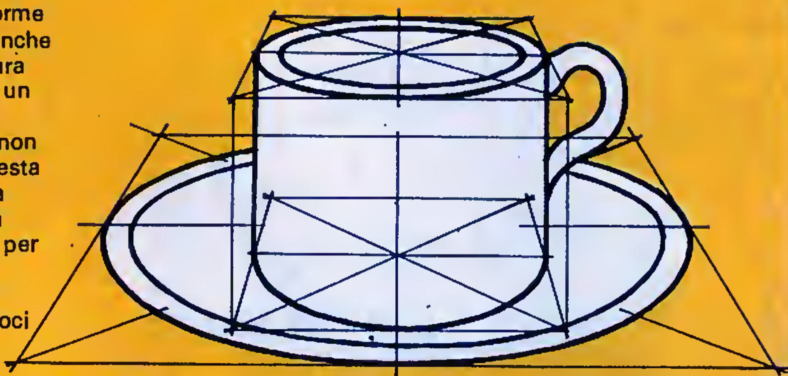
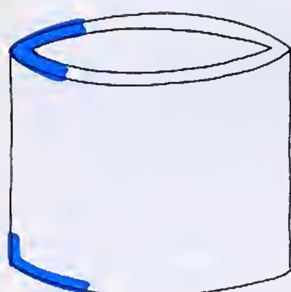


Fig. 118.— Se sapete disegnare a memoria e a mano libera le forme di cui sopra. (Fig. 117), siete anche capaci di disegnare una struttura come questa e dentro di essa un piatto e una tazza. Certo, per dipingere un piatto o una tazza non è necessario disegnare tutta questa complicata armatura, ma basta sapere che esiste, immaginarla mentre si costruisce il modello, per non cadere nei tipici errori del dilettante, non dovuti a una deliberata volontà, ma a equivoci da inesperto.

errori comuni


MALE

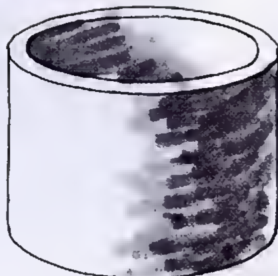
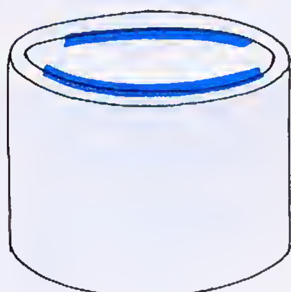

BENE

Fig. 119.— Osservate alla base di questo cilindro l'errore comune di non disegnare correttamente la forma del cerchio, che presenta ai vertici una forma angolosa (MALE), non corrispondente alla realtà.


MALE

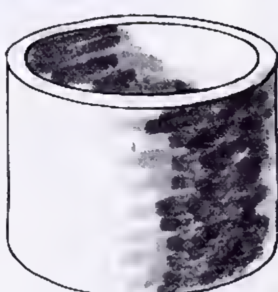
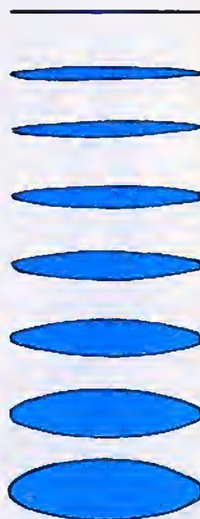
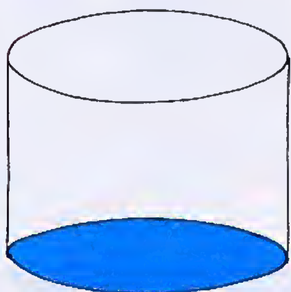

BENE

Fig. 120.— Altro errore comune: disegnare lo spessore del cilindro rappresentandolo con due cerchi concentrici, senza tener conto della prospettiva.




MALE

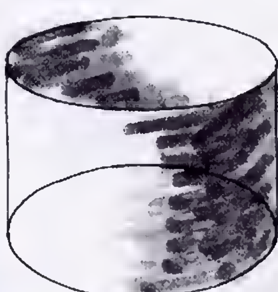

BENE

Fig. 121.— Qui l'errore consiste nell'aver disegnato il cerchio superiore con lo stesso scorcio di quello inferiore. Per capire meglio questo effetto, guardate a destra una colonna di cerchi visti in prospettiva.

Fig. 122.— Quando si sappia costruire senza incertezze o errori, ci si può accingere senza paura, senza schemi né armature, a dipingere direttamente un piatto, una tazza, un frutto... o qualsiasi altra cosa, per complicata che sia, badando solo al volume e al colore. Allora, solo allora, si potrà pensare di alterare le forme, di prescindere dalle leggi della prospettiva, di disegnare o dipingere con assoluta libertà.



dimensioni e proporzioni

Immaginatevi di fronte al modello, davanti al cavalletto, con la tela ancora bianca, sul punto di iniziare il quadro. Si presume che la composizione e la disposizione degli oggetti che compongono il modello siano già state studiate e risolto, e ora... sorgono i primi problemi del quadro propriamente detto: in quale proporzione bisogna disegnare il modello? quale deve essere la collocazione del modello nel quadro, a destra, a sinistra, in alto, in basso...? Rispondendo alla prima domanda, diremo che, in una natura morta, la misura del dipinto non deve mai essere superiore alla misura naturale. Se è sbagliato ridurre il modello a una grandezza tale che appaia sperduto in uno spazio troppo ampio (errore che in molti casi è dovuto all'aver scelto una tela troppo grande), è anche sbagliato rappresentarlo troppo ingrandito, senza spazio intorno. Tutti questi problemi si risolvono con il vecchio trucco della cornice di cartone, che permette d'inquadrare il modello, determinandone la misura e la collocazione nel quadro.



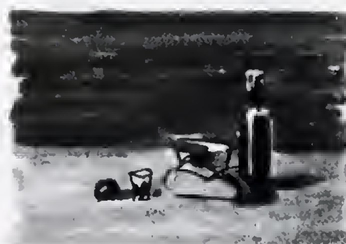


Fig. 123.— Rimpicciolire il modello al punto che appaia sperduto nel grande spazio della tela è un errore comune dei dilettanti. Per correggerlo, è consigliabile dipingere gli oggetti in grandezza naturale e lavorare su una tela di dimensioni piuttosto ridotte (dal n. 12 in giù).



Fig. 124.— Ingrandire troppo il modello (o lavorare su una tela troppo piccola) è pure un errore.

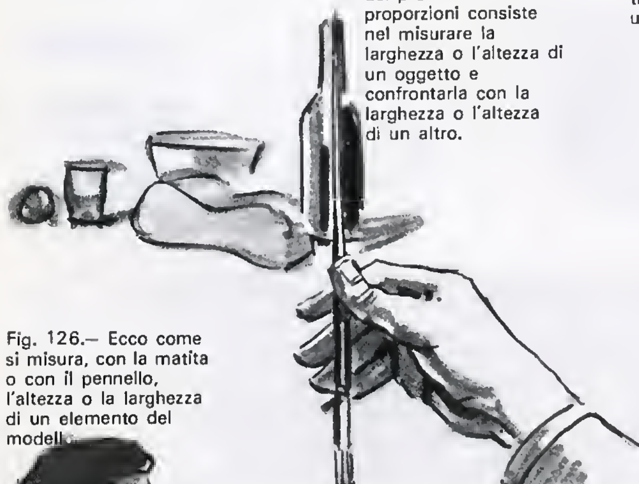


Fig. 125.— Una soluzione classica del problema delle proporzioni consiste nel misurare la larghezza o l'altezza di un oggetto e confrontarla con la larghezza o l'altezza di un altro.



Fig. 126.— Ecco come si misura, con la matita o con il pennello, l'altezza o la larghezza di un elemento del modello.

Fig. 127.— Due cartoncini neri, tagliati ad angolo e debitamente sovrapposti, costituiscono un eccellente mezzo per guardare e inquadrare il modello, stabilirne la collocazione e le proporzioni che debbono apparire nel quadro.

Tutti i problemi di una buona costruzione, ossia *di un buon disegno,* si risolvono con le tre "formule magiche" che seguono.

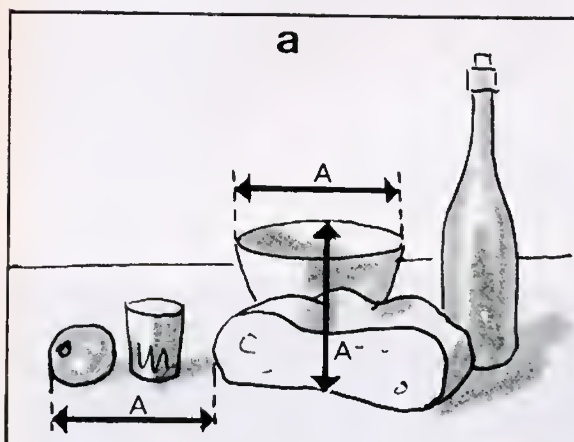
Calcolare le dimensioni:

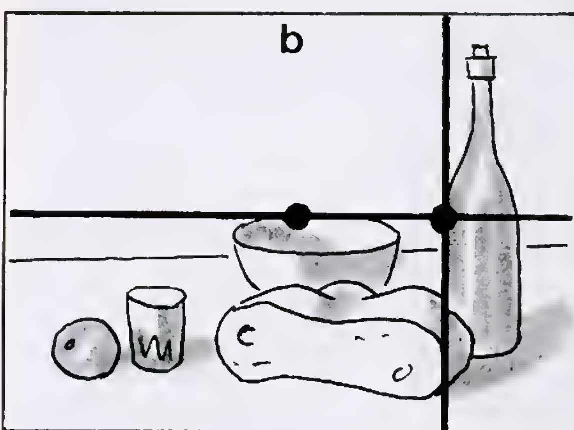
a) *confrontando alcune distanze con altre,*

b) *cercando i punti di riferimento per porvi le linee fondamentali,*

c) *tracciando linee immaginarie per determinare la collocazione di alcune forme rispetto ad altre.*

Il resto è questione di rapidità, di calcolo mentale e di saper vedere il tutto con una visione d'insieme, ricordando Ingres quando consigliava ai suoi allievi: "Disegnate a una certa distanza, per convertirvi in giganti che tutto dominano, che tutto vedono".





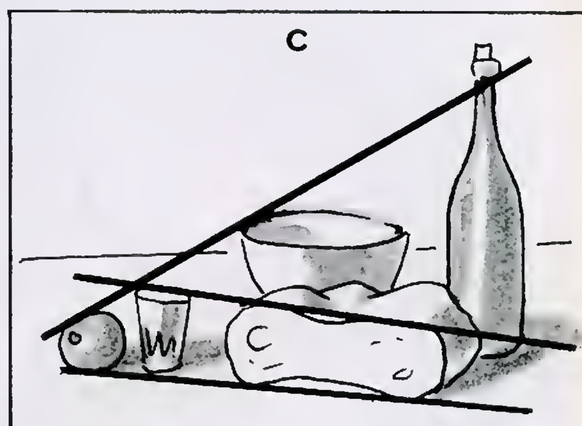


Fig. 128.— In ogni modello esiste sempre la possibilità di immaginare linee orizzontali e verticali che permettono di confrontare una distanza con un'altra...

Fig. 129.— ...di cercare punti di riferimento e determinare la posizione di alcune forme rispetto ad altre.



Fig. 130.— Albrecht Dürer, il famoso disegnatore e pittore del XVI secolo, ideò vari apparati per disegnare in modo meccanico, come può farsi oggi con un pantografo. Ma le sue invenzioni, come quella che vediamo qui, non ebbero utilità pratica.

luce, ombra, avvaloramento

La luce disegna e dipinge i corpi; l'ombra manifesta la forma e fa risaltare il volume. Per rappresentare il volume, disegniamo o pitturiamo toni di differente intensità o valore, ossia compariamo, avvaloriamo alcuni toni o sfumature rispetto ad altri —questo tono è più chiaro di quello, questo è più scuro di quell'altro—. L'avvaloramento è un aspetto fondamentale sia dell'arte del disegnare sia del dipingere. Più avanti vedremo che, in certi stili di pittura, si possono dimenticare gli effetti di luce e ombra, i valori tonali e persino il volume; ma perché questa forma di pittura sia cosciente, e pertanto più intelligente, è necessario sapere tutto su luce, ombra, avvaloramento, contrasto e atmosfera.

Ecco, in questa mela dipinta a olio (Fig. 131), i fattori che determinano il volume dei corpi.

LUCE: parte illuminata dove il colore è quello *proprio* del modello.

BRILLIO: si ottiene per contrasto; ricordate che "un bianco è tanto più bianco quanto più scuro è il tono che lo circonda".

"GOBBA": parte più scura dell'ombra propria, tra la penombra e la luce riflessa.

LUCE RIFLESSA: appare al margine, alla fine della parte in ombra. Si rafforza quando vicino al modello vi è un corpo chiaro.

PENOMBRA: zona intermedia tra la parte illuminata e quella in ombra. È un chiaroscuro, che può definirsi come "luce nell'ombra".

OMBRA PROPRIA: tutta la zona in ombra opposta alla parte illuminata.

OMBRA PROIETTATA: l'ombra che appare sulla superficie su cui si trova il corpo. In genere è più scura nella zona più vicina.

Fig. 131.— Il rilievo o volume dei corpi è dato da una serie di fattori che è importante conoscere al momento di disegnare o dipingere.

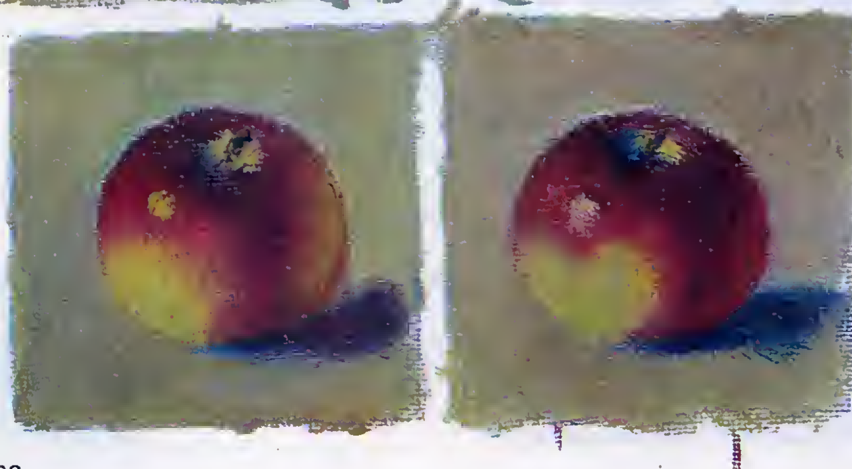
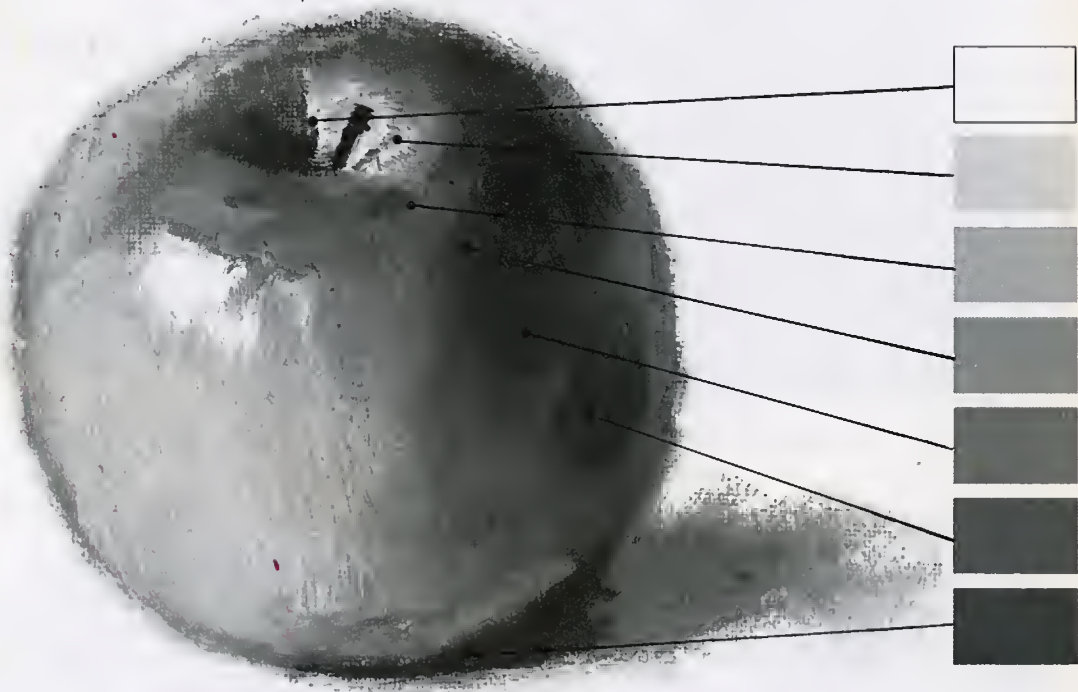


Fig. 132.— L'intensità della luce riflessa può rafforzarsi semplicemente collocando vicino al modello una superficie bianca (per esempio una tela non dipinta). Ma, attenzione! Bisogna controllare questo effetto, perché un eccesso di luce riflessa distrugge il volume, suona falso. Ingres diceva, in proposito, che provocare riflessi esagerati nelle parti in ombra di un corpo è "indegno della maestà dell'arte".

La rappresentazione del volume dipende dalla conoscenza e dall'uso degli effetti di luce e ombra, ma anche dall'*avvaloramento tonale.* Si tratta di percepire, con un processo d'osservazione e confronto, le differenti tonalità che modellano i corpi. Non è questione di centinaia di gradazioni; in realtà, con cinque soli grigi diversi, oltre al bianco e al nero, è possibile rappresentare praticamente tutta la gamma di toni che offre il modello.

Fig. 133.— Ecco un esercizio interessante: dipingete a olio, solo con bianco e nero, come ho fatto io, una mela simile a questa, per costatare che non si tratta di lavorare con decine di toni, ma solo con i pochi necessari per difinire il volume.



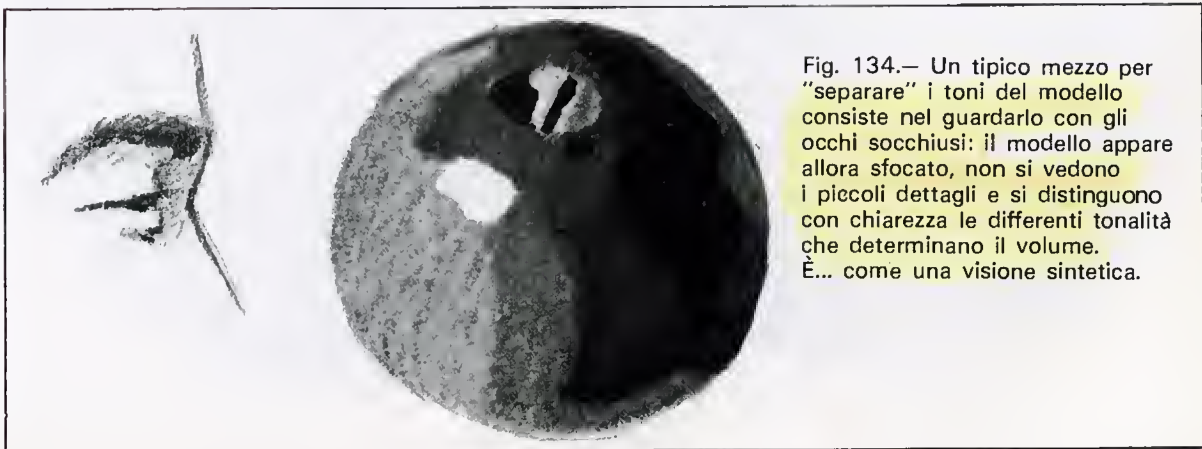
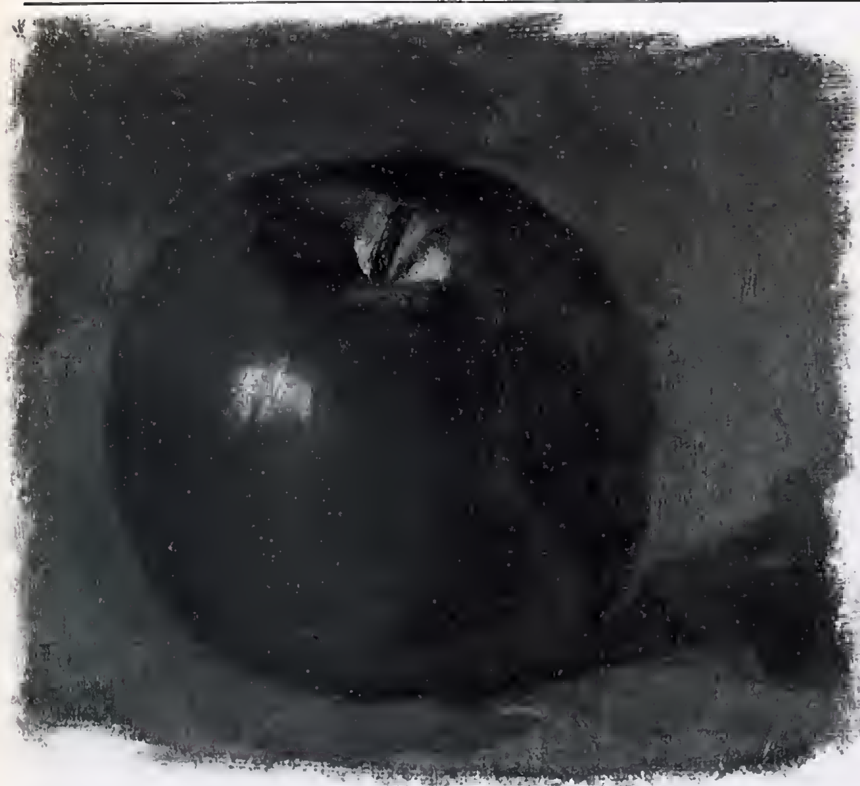


Fig. 134.— Un tipico mezzo per "separare" i toni del modello consiste nel guardarlo con gli occhi socchiusi: il modello appare allora sfocato, non si vedono i piccoli dettagli e si distinguono con chiarezza le differenti tonalità che determinano il volume.
È... come una visione sintetica.

contrasto



L'avvaloramento tonale influisce sul contrasto; questo a sua volta ha un'influenza decisiva sulla sensazione di volume.

Fig. 135.— MALE. Ecco un'immagine senza contrasto, conseguenza di un eccessivo avvaloramento tonale, che mostra una gamma di toni troppo intensi, nella quale non esistono grigi chiari e medi. È un difetto molto comune nei dilettanti senza esperienza, dovuto all'abuso del nero o di colori scuri.



Fig. 136.— MALE. Qui il contrasto è eccessivo, con un avvaloramento "gessoso", che risolve i toni medi e i grigi chiari quasi senza colore, abusando del bianco, e mostra un aspetto farinoso, "sottile", con quella "gobba" che, sebbene molto intensa, non risolve o risolve male il volume del modello.

atmosfera

La sensazione di spazio, di profondità fra i primi e gli ultimi piani si ottiene dando maggiore contrasto agli oggetti più vicini, scolorendo e ingrigendo quelli più lontani. Parleremo poi, con esempi pratici, di questa regola fondamentale; ora ricordiamo che la sensazione di spazio si crea anche sfumando i contorni degli oggetti negli ultimi piani.



Fig. 137.— MALE. No, questo stile, rigido e duro come l'acciaio, non è quello di un buon pittore. A questa mela manca "aria", manca la sfumatura dei contorni per rappresentare la vibrazione della luce, l'idea che i contorni "vanno verso lo sfondo".



Fig. 138.— BENE. Confrontate questa mela con quella di prima e notate che la sfumatura dei contorni e delle forme in genere dà una rappresentazione più reale del modello, in accordo anche con la capacità, la spontaneità e la visione di un artista dei nostri giorni.

LA FORMA, IL VOLUME
creare contrasti

Mettiamo una mela su uno sfondo, come potrebbe apparire in una natura morta. Supponiamo che i colori e i toni di questo sfondo siano simili a quelli della mela; in queste condizioni è possibile che la forma della mela risalti poco, appaia appiccicata allo sfondo, come se non esistesse spazio tra quest'ultimo e il frutto (Fig. 139).

La soluzione consiste nel creare dei contrasti, anche se non esistono del modello. Ecco un trucco che tutti i professionisti conoscono e praticano: nella figura 140 potete notare come lo sfondo si scurisca leggermente al limite con la parte illuminata della mela (A), e come, al contrario, al limite della parte in ombra (B), appaia nello sfondo un leggero chiarore che stacca la forma del modello e separa questo dallo sfondo. Effetti uguali o simili possono vedersi nelle zone indicate con le lettere C e D.



139

140

Un esempio pratico

Ho dipinto questa natura morta come esempio pratico per riassumere gli insegnamenti su luce, ombra, avvaloramento, contrasto e atmosfera. Fate attenzione ai punti che commenterò.



Gli ultimi piani devono essere meno definiti dei primi. Si osservi che tutta la linea che delimita la tovaglia in ultimo piano è confusa, imprecisa, come deve essere in una zona lontana dal primo piano.

Per separare e distinguere forme diverse, a volte può essere conveniente delineare il contorno, come in queste parti illuminate dell'orcio e della pera.

Contrasti provocati, luce riflessa, "gobba", luminosità, ombra propria e prioettata..., tutti gli effetti di luce e ombra risultano evidenti in questo semplice acino d'uva.

L'effetto di rilievo della "gobba" risulta evidente in questa piega della tovaglia, che aiuta a rafforzare il volume.

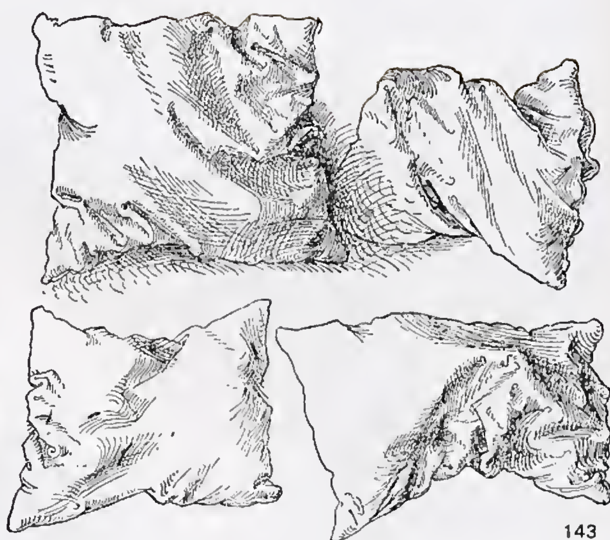
Questa luce riflessa nella parte in ombra della mela non esisteva nel modello; ma ho introdotto questo contrasto per dar rilievo ai bordi della mela e staccarla dallo sfondo.

La risoluzione degli acini di questo grappolo d'uva è un buon esempio di luci riflesse.

un esercizio pratico

Un esercizio comune in molte scuole di belle arti e che hanno eseguito tutti gli artisti del presente e del passato è il disegno e la pittura di drappeggi (come la tovaglia della natura morta riprodotta nella pagina precedente). Ricordiamo, per citare un solo caso, la composizioni di Cézanne, che nella maggior parte delle sue nature morte dipingeva tovaglie, tendaggi e drappeggi di sfondo.

Certo una tela bianca o a tinta unita chiara, convenientemente disposta, è un eccellente modello per lo studio del modellato (effetti di luce e ombra).



143



144

Fig. 143.— Il famoso artista tedesco Albrecht Dürer, quando era un giovane apprendista, disegnò a penna questi cuscini per studiare gli effetti di luce e ombra che producono il volume.

Fig. 144.— Ecco un eccellente esercizio eseguito in gioventù da Leonardo da Vinci: "Studio di drappeggi per una figura seduta", fatto a guazzo e creta o gesso bianco, su carta grigia.

Fig. 145.— Fatelo anche voi: mettete una tela o una tovaglia su un tavolino con qualcosa sotto, o pendente da un lato, in modo da produrre dislivelli e pieghe, e dipingetela direttamente, senza disegnarla. È un tipo di "ginnastica" molto redditizia, come potrete costatare.



145



scelta del modello, composizione

SCELTA DEL MODELLO

un problema d'immaginazione

Non è necessario uscire di casa per trovare il modello di una natura morta; nella sala da pranzo o nel soggiorno vi sono libri, un portacenere, una ceramica, magari un vaso di fiori..., se entrate in cucina, se cercate in armadi e scaffali, troverete bottiglie, fiaschi, oliere, pentole, tegami, tazze, piatti, bicchieri..., se aprite il frigorifero, potrete trovare frutta, verdura, ortaggi, pesci, uova...

Perciò, il modo più semplice per scegliere il modello è di aggirarsi per la casa osservando e cercando, nella speranza che la visione di un oggetto ve ne suggerisca un altro...

Direi però che, per scegliere il modello di una natura morta, il professionista incomincia coll'immaginare un tema e gli elementi fondamentali che lo compongono; poi pensa alla forma, alla struttura, all'illuminazione —ed è possibile che a questo punto tracci un primo abbozzo— e allo stesso tempo cerca di vedere, di immaginare il colore, la tendenza e l'armonia dei colori. Allora sì, è possibile che la ricerca e la scelta degli oggetti gli suggeriscano nuove forme, nuovi colori, che arricchiscano la sua idea iniziale.



Fig. 146.— Oggi alcuni artisti sostengono che non si tratta di scegliere o di cercare un modello, ma solo di trovarlo —da ciò la famosa frase di Picasso: "Io non cerco, trovo"—. Ecco, quindi, che gli oggetti rimasti sulla tavola dopo il pranzo possono costituire un eccellente modello di natura morta, con il vantaggio che il colore, l'illuminazione e la disposizione casuale degli oggetti stessi possono comporre un quadro di fattura moderna.

Fig. 147 (A).— Oggetti molto comuni come un vaso, un'anfora, anche in disuso, dimenticati nell'angolo di un armadio, possono essere eccellenti modelli per una natura morta.





148





Fig. 148.— Per immaginare un tema come questo non c'è molto da pensare. Talvolta è solo questione di vedere un oggetto e metterlo in relazione con altri della stessa "specie".

Fig. 149.— Questo modello è stato scelto in funzione del colore.

Fig. 158.— La sobrietà e la semplicità del tema hanno determinato la scelta di quest'altro modello.

Fig. 147 (B).— Nel selezionare gli oggetti da dipingere, cercate che abbiano una certa affinità di uso, forma e colore; ciò favorisce la tematica e la composizione del quadro.



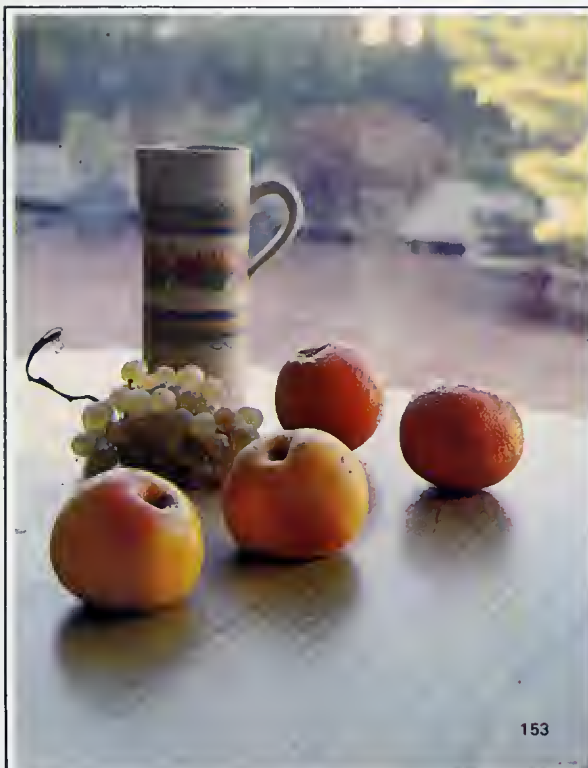
SCELTA DEL MODELLO

affinità, temi, motivi

Paul Cézanne, in una lettera a suo figlio, a proposito della scelta del tema diceva: "... i temi sono infiniti; lo stesso tema, visto da angolazioni diverse, invita a studi tanto vari e interessanti che credo potrei lavorare mesi interi senza cambiare di posto, limitandomi a inclinarmi un po' a destra, un po' a sinistra...". Cézanne esprimeva con queste parole l'idea che un tema si può trovare in qualunque posto e che, come aveva detto Renoir, qualunque tema è buono per dipingere: "Temi? Io mi arrangio con un paio di natiche qualsiasi!". È indubbio però che Cézanne e tutti gli impressionisti che dipinsero nature morte studiarono prima il tema, cercarono e trovarono oggetti ed elementi che avessero una certa —o molta— relazione tra loro, pensarono a un titolo che potesse riassumere il contenuto del quadro, cercarono in definitiva, per comporre le loro nature morte, oggetti e cose la cui affinità fosse evidente.



Fig. 150.— L'affinità fra i vari elementi di questa composizione spiega qual è il tema che l'artista si è prefisso di dipingere.



Figg. 151 e 152 (pag. 71).— L'immagine superiore si potrebbe intitolare "Natura morta con frutta", quella inferiore "La musica" o "Natura morta con flauto". L'unità di contenuto nelle due immagini è resa più evidente dalla gamma di colori, *calda* in quella della frutta, *fredda* in quella della musica.

Fig. 153.— L'affinità degli oggetti che compongono una natura morta può essere relativa, se si tratta di esprimere un determinato contenuto, come in quest'immagine con frutta e vaso, più moderna per la semplicità e la forma d'illuminazione.

151

152

organizzazione dei colori

È evidente che nei quadri dei grandi maestri, inclusi i più moderni, esiste una pianificazione del colore che non è casuale. Questa organizzazione parte generalmente da una tendenza o dominante di colore, che poi si amplia e si trasforma in gamma di colori, ossia in una successione di colori o di toni perfettamente ordinati.

Si parla allora di *colori caldi, colori freddi* e *colori neutri,* con riferimento alle gamme seguenti:

a) **gamma dei colori caldi** (colore dominante: rosso). È costituita da verde chiaro, giallo, arancione, rosso, carminio, porpora e violetto.
b) **gamma dei colori freddi** (colore dominante: azzurro). È costituita dai colori verde chiaro, verde, verde smeraldo, azzurro luminoso (blu di Prussia), azzurro cobalto, azzurro intenso (oltremare) e violetto.
c) **gamma dei colori neutri** (colore dominante: grigio). È costituita dalla mescolanza in proporzioni disuguali di colori complementari (con più o meno bianco), che danno toni di grande ricchezza cromatica.

Come dicevamo a pagina 68, quando l'artista immagina e sceglie il tema pensa anche al colore e a una determinata tendenza di colore, che può essere calda, fredda o neutra.



Fig. 154.– La gamma di colori freddi presenta una dominante di *colore azzurro.*

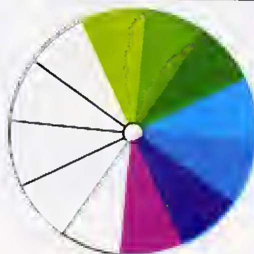
Fig. 155.– La gamma di colori caldi presenta una dominante di *colore rosso.*

Fig. 156.– GAMMA DI COLORI NEUTRI: quando si mescolano due complementari in proporzioni disuguali, aggiungendo più o meno bianco, si ottiene un terzo colore, neutro, con dominante grigia.

Fig. 157 (pag. 73).– Natura morta i cui colori appartengono a una gamma di colori caldi. Questa gamma è la conseguenza, in primo luogo, di avere scelto, volutamente, oggetti, terrecotte e frutti i cui colori vanno dal rosso, all'arancione, al terra di Siena, fino all'ocra e al giallo. Influisce sulla tendenza ai colori caldi anche la forma d'illuminazione, con luce naturale e una luce artificiale tendente al giallo.



Fig. 158 (pag. 73).– Natura morta concepita in una gamma di colori freddi. Quest'immagine è costituita da elementi che già di per sé sono di colore neutro oppure di tendenza azzurrata: i pesci, la tavola e il prezzemolo, la tela in primo piano, la ceramica e la boccia di vetro. In ogni modo, quest'immagine fotografica mostra solo una leggera tendenza all'azzurro, che poi l'artista può rinforzare nel dipingere.



157

158

organizzazione dei colori

Fig. 159.— A complemento delle due immagini precedenti, diamo un esempio di *gamma di colori neutri,* costituita dalla mescolanza, in proporzioni disuguali, di colori complementari, con l'aggiunta di più o meno bianco.

Fig. 160.— Le norme e le leggi artistiche non sono mai assolute. Il genio artistico è tale quasi sempre per le sue opere eccezionali, ossia fuori della norma. In questa natura morta notiamo come un'immagine concepita con colori caldi, di dominante rossa, ocra, gialla, ammetta perfettamente una nota di colore freddo: una bottiglia con un liquido azzurro, che s'inserisce senza difficoltà nell'armonia cromatica del quadro in generale.

159



160

cosa significa comporre?

Se dice che comporre è predisporre il modello, lo sfondo, l'illuminazione, il colorito; "è cercare l'equilibrio, una proporzione, e perciò la bellezza" (Jean Guitton). E con ciò sembra supporsi che la bellezza si trovi nell'ordine, nell'unità. Ma "l'unità comporta un pericolo —afferma René Huyghe—; se è eccessiva, si traduce in miseria; bisogna arricchire l'unità con la diversità".

Questa idea fu espressa più di due millenni fa da un filosofo dell'antica Grecia, Platone, che dette una definizione valida tutt'oggi:

Comporre è trovare e rappresentare
l'unità nella varietà

Si tratta, dunque, di disporre e sistemare il modello, lo sfondo, la luce, il colore, raggiungendo un insieme che non risulti monotono, senza interesse, pesante, per eccesso di unità, di ordine; ma si tratta anche di non cadere in una disposizione sparsa e confusa. Trovare il giusto mezzo non è facile. Diceva John Ruskin: "Non vi sono regole nell'arte del comporre; se ve ne fossero, Tiziano e il Veronese sarebbero uomini comuni e volgari".



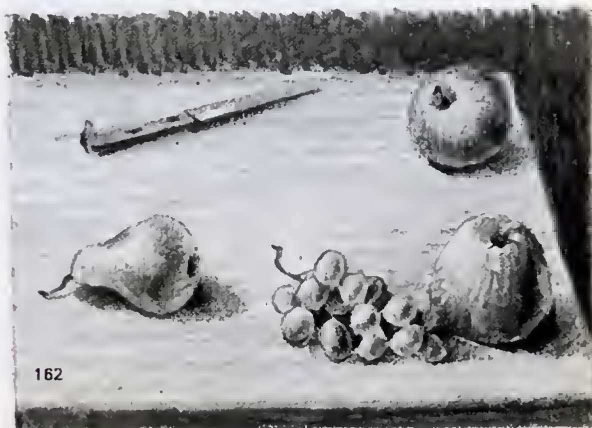


Fig. 161.— MALE. Eccesso di unità. La disposizione non è per niente originale, risulta monotona, non desta interesse: l'orizzonte divide il quadro in due, il piatto e la frutta formano un blocco solo, come può vedersi meglio nello schema qui a fianco.



Fig. 162.— MALE. Eccesso di diversità. Gli oggetti sono dispersi, attirano l'attenzione separatamente, non invitano a una contemplazione ragionata, globale.

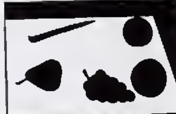




Fig. 163.— MALE. Eccesso di unità. L'effetto di un ordine eccessivo viene dissimulato dall'apparenza di una certa diversità..., che in realtà non esiste, come risulta dallo schema a lato, sintesi di un'immagine con troppe coincidenze geometriche.





Fig. 164.— BENE. Esempio di unità nella varietà. Basta confrontere questo schema con quelli di prima per costatare che in questo esiste *unità* per l'ordine dell'insieme e allo stesso tempo *diversità* per la disposizione e l'illuminazione dei veri elementi.



COMPOSIZIONE
legge della sezione aurea

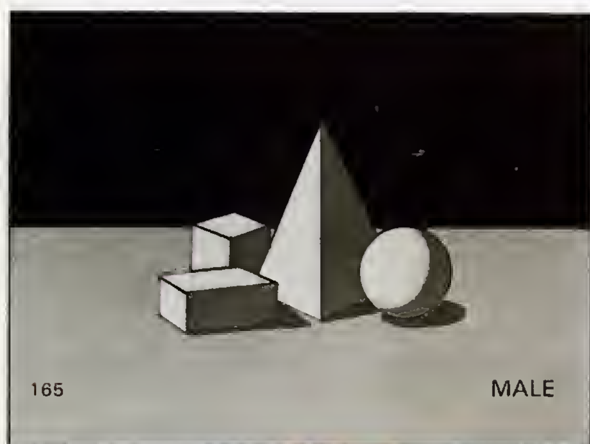
Supponete di trovarvi davanti alla tela bianca e di dover incominciare il disegno del modello. Dove dovete situarlo? Al centro, verso l'alto, verso il basso, verso destra, verso sinistra? Per risolvere il problema esiste un'antica regola dell'architetto romano Vitruvio:

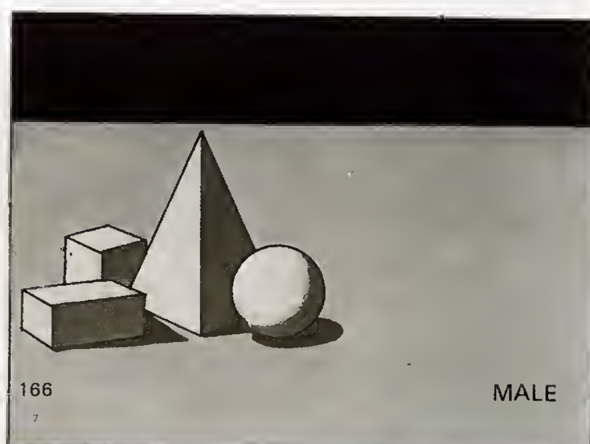
Legge della sezione aurea

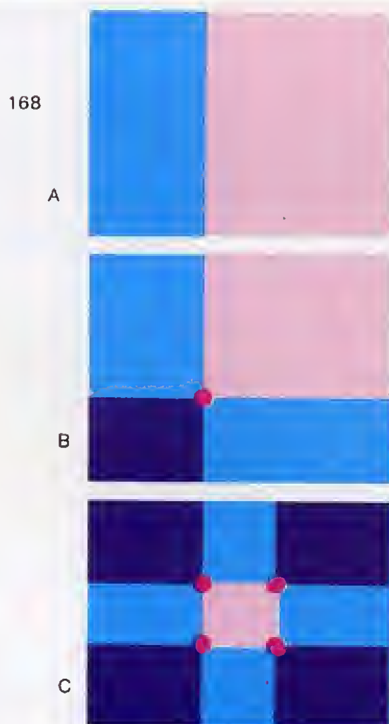
Perché uno spazio diviso in due parti disuguali risulti gradevole ed estetico, deve esserci tra la parte più piccola e la maggiore la stessa proporzione che tra quest'ultima e il tutto.

Per trovare questa divisione ideale (detta dai matematici "partizione in media ed estrema ragione") bisogna moltiplicare la larghezza della tela per il fattore 0,618.

Facciamo un esempio. Nella figura 168 a vediamo un rettangolo la cui larghezza è di 40 mm. Moltiplicando 40 × 0,618 otteniamo, arrotondando, 25 mm. Lo stesso può farsi rispetto all'altezza della tela, e con ciò si ottiene un "punto aureo" (Fig. 168 B), nel quale va situato il centro d'interesse del modello. Infine, la figura 168 C mostra che in ogni spazio a due dimensioni ci sono quattro punti aurei.







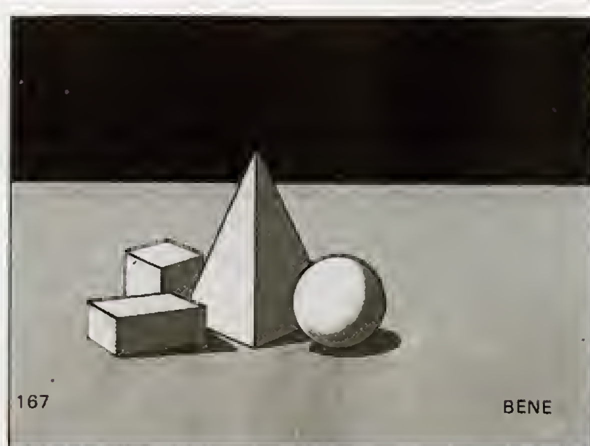


Fig. 165.– Mettere il modello al centro, con l'orizzonte che divide il quadro a metà, non è la soluzione migliore.

Fig. 166.– Spostare il modello da un lato per sfruttare la varietà dell'asimmetria, può essere lo stesso una soluzione poco felice.

Fig. 167.– Applicando la legge della sezione aurea, si può ottenere in modo quasi automatico una migliore organizzazione dello spazio.

schemi

In tutti i quadri esiste uno schema formale più o meno definito: secondo la forma di questo schema, la composizione risulta più o meno gradevole. Si può affermare, a questo proposito, che il successo e il gradimento di una data forma sono in relazione diretta con la sua semplicità. Studi realizzati da Fischer dimostrano che, fra tre serie di forme diverse, astratte, naturali e geometriche (Fig. 165), la preferenza delle persone consultate è rivolta alle forme geometriche. Fischer giustifica questa tendenza con il principio del "massimo rendimento con il minimo sforzo". Anche René Huyghe, quando parla della grandissima influenza delle forme geometriche nella composizione artistica, afferma: "Quanto più una forma è geometrica tanto più la mente si compiace della propria capacità di cogliere la complessità del reale ridotta a una forma elementare".

Anticipando questa conclusione, nel XVII secolo Rembrandt stabilì per i suoi allievi una formula di composizione elementare basata sul triangolo.

Cercate dunque di trovare, all'inizio delle vostre composizioni, uno schema geometrico di base, come quelli mostrati in questa pagina.



Fig. 169.— Secondo Fischer, delle tre serie di forme fondamentali qui presentate, in genere si preferiscono quelle geometriche.



Fig. 170.— Questa è la formula o schema compositivo di Rembrandt: un triangolo o una linea diagonale divide il quadro in due parti uguali, corrispondenti in genere a una zona chiara e a una scura.





Fig. 171.— Composizione a forma di "L". È una variante dello schema precedente, che offre maggiore varietà per la sua asimmetria.











Fig. 172.— Un rettangolo a una linea verticale che divide il quadro in luce e ombra (A), un'ellisse su fondo scuro (B), una piramide (C), una forma a "L" (D), un tronco di cono (E), ecc. possono essere ugualmente schemi validi per determinare la forma basilare della composizione di un quadro.

simmetria-asimmetria

Come sapete, una composizione simmetrica è quella che rappresenta gli elementi del quadro ai due lati di un punto o di un asse centrale, in modo che alcune parti siano in corrispondenza con altre. È facile capire, allora, che *simmetria è praticamente sinonimo di unità,* mentre *asimmetria,* o distribuzione libera e intuitiva degli elementi, equilibrando però alcune parti rispetto ad altre, *è sinonimo di varietà.* Dovendo scegliere tra una forma di composizione e l'altra, la maggioranza degli artisti preferiscono la composizione asimmetrica, più dinamica e attuale, che offre maggiore spazio alla creatività dell'artista.

Non perdiamo di vista, tuttavia, la possibilità di studiare, in certi casi, la composizione simmetrica, anche in modo eccezionalmente rigido, ingenuamente rigido; oppure una forma variabile, che, cambiando situazioni e collocazioni, accentui l'unità in generale per sottolineare la desiderata varietà.



Fig. 173.– È difficile evitare la forma simmetrica di un mazzo di fiori in un vaso, ma rimane sempre la possibilità di mettere un fiore o un qualsiasi altro elemento alla base del vaso, per rompere la simmetria assoluta.

173

174



Fig. 174.– L'asimmetria, sinonimo di varietà, è più vicina alla libertà d'espressione, e quindi alle innovazioni e alla sperimentazione. In questo esempio, la disposizione sembra casuale, in realtà è frutto di uno studio accurato.

simmetria - asimmetria



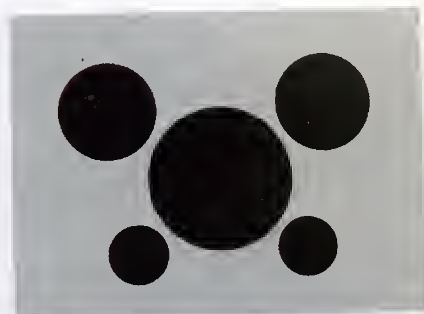


Fig. 175.– **Disposizione simmetrica.** Situando gli elementi del modello in uguale misura ai due lati di un punto o di un asse centrale, può risultarne l'idea di simmetria anche se tali elementi non sono in esatta corrispondenza fra di loro.





Fig. 176.– **Disposizioné asimmetrica.** Quando la disposizione degli elementi offre varietà, si elimina facilmente l'idea di simmetria.





Fig. 177.– La simmetria e l'asimmetria dipendono da vari fattori. La simmetria, per esempio, si rafforza quando si guardi il modello al livello degli occhi, ossia senza prospettiva. Si rafforza anche quando la posizione del modello dà risalto a forme di per sé simmetriche. Per esempio, un tegame o un vaso che presentino i due manici in visione frontale.

scelta della luce

Nella composizione di una natura morta vi è non solo il vantaggio di scegliere e disporre il modello a proprio gusto, ma anche di stabilire la forma d'illuminazione, ossia la qualità, il tipo e la direzione della luce.

Tipo di luce. La luce può essere naturale o artificiale. Dipingere con la luce naturale è più facile, in linea di principio, sia per la sua maggior quantità e uniformità, sia per la sua maggior diffusione; la luce del giorno è più morbida, non provoca riflessi molesti e in genere è più pittorica; dipingendo alla luce del giorno si ottiene anche un colorito più vero. La luce artificiale induce una tendenza all'arancione, ma questo è un difetto relativo; a parte il fatto che tale tendenza può dare una gamma di colori stupendi (ricordiamo il caso di Picasso che, dipingendo con la luce a gas, creò il suo periodo azzurro), l'artista è senz'altro capace di modificare o correggere questa tendenza di colore. Il maggior vantaggio della luce artificiale, a parte il conseguimento premeditato di determinati effetti, sta nel poter dipingere a qualunque ora della notte, cosa importante soprattutto d'inverno, quando le giornate sono più corte.

Qualità della luce. La luce può essere diffusa o diretta. La luce naturale, quando giunge su un modello situato in una stanza, è sempre luce diffusa, eccetto quando i raggi del sole illuminano direttamente il modello, nel qual caso non è raccomandabile dipingere, perché, fra l'altro, si producono contrasti eccessivi. La luce artificiale è sempre una luce diretta, generalmente più dura e pertanto meno plastica (gli effetti di luce e ombra si riducono, offrono una sintesi del volume). Tuttavia, questo effetto può essere conveniente per esprimere uno stile determinato.

Direzione della luce. Anche questo è un fattore importante dal punto di vista espressivo. Una luce frontale sarà sempre una luce colorista, ossia una luce più appropriata per dipingere che per disegnare; al contrario, una luce frontale-laterale serve molto di più per documentare, dar risalto alla forma e al volume dei corpi; una luce posteriore al modello —controluce— esprime meglio di ogni altra l'idea di un delicato intimismo o di un lirismo appassionato, secondo che lo sfondo sia scuro o chiaro.

Scegliete voi stessi la luce, ma studiate prima gli effetti e le possibilità spiegati in queste pagine, tenendo presente che il risultato finale dell'opera dipende in gran parte dall'illuminazione.



Fig. 178.— **Luce frontale:** luce colorista per eccellenza. È la luce dei "fauves", di chi pensa che il colore sia di per se stesso sufficiente a spiegare la forma dei corpi, senza necessità di ombre, di volumi. Questa formula fu usata dai postimpressionisti, Van Gogh e Gauguin, Vlaminck e Matisse. Senza dubbio è una formula ancora attuale.



scelta della luce



Fig. 179.– **Luce laterale (naturale)**: è la luce dei valoristi, quella che spiega la forma dei corpi con gli effetti di luce e ombra, come in questo esempio con luce diffusa proveniente da una finestra, ossia con luce naturale; ciò, come potete vedere, rende poco nitidi i contorni delle ombre proiettate (si veda questo effetto sulla tovaglia). È una forma d'illuminazione classica, ma non per questo poco attuale, poiché la maggior parte dei pittori figurativi del nostro tempo dipinge riproducendo gli effetti di luce e ombra.



Fig. 180.– **Luce laterale (artificiale)**: aumenta il contrasto rispetto alla fotografia precedente (Fig. 179); le luci sono più brillanti, le ombre più scure, ma soprattutto più nette; le luci riflesse più intense (si veda il chiarore riflesso dalla base della fruttiera). Tutti questi effetti possono essere corretti o interpretati in vario modo dall'artista.

◀ Fig. 181.– **Luce artificiale dietro il modello, o controluce**: effetto drammatico, accresciuto dalla luce artificiale, che provoca uno straordinario contrasto tra luci e ombre. Uno stesso controluce prodotto da luce naturale dà un tenue effetto di intimismo, molto adatto per dipingere nature morte con uno stile moderno (si vedano le figure 160 e 174 alle pagine 74 e 78 rispettivamente).

▶ Fig. 182.– **Luce artificiale, controluce con schermo riflettente**: natura morta illuminata con una lampada da tavolino, come nella figura 181, ma con l'aggiunta di una superficie riflettente, costituita in questo caso da una tela per dipingere, bianca, con telaio n. 20, posta di fronte alla luce e davanti al modello, in modo che dia un riflesso generale e addolcisca l'eccessivo contrasto della figura 181.



sovrapposizione dei piani

Quando gli elementi di una natura morta —o di qualunque altro tema, in questo caso è lo stesso— si trovano dispersi, isolati l'uno dall'altro nello spazio del quadro, si produce un eccesso di diversità. Questo difetto, come sapete, si risolve raggruppando e sovrapponendo i vari elementi. Questa sovrapposizione provoca un aumento della sensazione di profondità. Mettere un frutto davanti a un altro e un vaso dietro, ossia sovrapporre una serie di piani, equivale a rivelare l'esistenza di un primo piano, di un piano medio e di un ultimo piano. Le immagini di questa pagina illustrano tale importante metodo per dare risalto alla terza dimensione nel quadro.



Fig. 183.— Immaginate questi piani come oggetti o elementi di una natura morta e costatate che, messi l'uno di fianco all'altro, separati, non danno sensazione di profondità.



Fig. 184.— Raggruppando gli stessi elementi, si ottiene di concentrare l'attenzione, ma l'idea di terza dimensione o di profondità è solo parziale.

185





Fig. 185.— Uno studio accurato della posizione di ogni elemento, soprapponendo alcuni oggetti ad altri, cercando di *unificare* ma allo stesso tempo di *diversificare*, dà allo spettatore una chiara idea dei primi piani, degli ultimi piani, ecc., e crea l'illusione della terza dimensione.

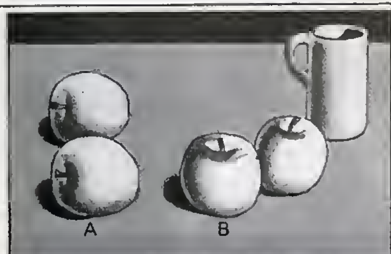


Fig. 186.— La sovrapposizione di piani è un lavoro artistico che come tale non ha regole fisse. In questo esempio, la sovrapposizione delle mele A e B pecca per difetto.

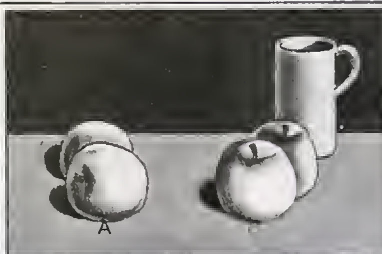


Fig. 187.— Qui succede il contrario: le mele A e B in primo piano sono troppo sovrapposte a quelle dietro; lo stesso succede con il vaso in fondo. Inoltre, questo modo di sovrapporre divide gli elementi in due gruppi e ciò pregiudica l'unità.

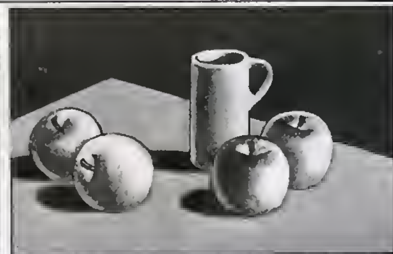


Fig. 188.— Soluzione buona. La sovrapposizione è corretta —né scarsa né eccessiva—. Inoltre, la luce laterale provoca l'ombra del vaso che unifica i due gruppi.

lo sfondo

Quale può essere e come può essere lo sfondo di una natura morta? Credo che sia stato il regista cinematografico René Clair a dire, parlando dei sottofondi musicali delle pellicole: "Il sottofondo musicale deve passare inavvertito; il migliore sottofondo musicale di una pellicola è quello che il pubblico non nota". Lo stesso possiamo dire dello sfondo di un dipinto: deve stare lì, per dare risalto, con il suo tono e il suo colore, al contorno di una forma, armonizzare i colori del quadro, magari completare lo scenario o l'ambiente del tema, ma sempre come elemento secondario, mai con colori brillanti, mai con forme concrete; quasi sempre con colori grigiastri, sempre con forme confuse, indefinite (se ve ne sono).





Fig. 189.— Lo sfondo può aumentare i contrasti, delimitare le forme, staccare i contorni. Quasi mai va dipinto del tutto uniforme, ma con leggere varianti di tono e in certi casi di colore.



Fig. 190.— Lo sfondo con mobile o suppellettili non è un'eccezione; Cézanne lo utilizzò molte volte. Lo sfondo può essere di colore più chiaro del tema (sopra): in qualche caso conviene dipingerlo come un ultimo piano, confuso, indefinito.

contrasto e atmosfera

Intendiamo per contrasto la relazione di tonalità che offre un modello; il contrasto generalmente è condizionato dalla forma d'illuminazione, ma è influenzato anche dalla distanza: un albero di grandi dimensioni, situato a pochi metri, offre verdi chiari e verdi scuri, quasi neri; lo stesso albero, situato a cinque, dieci chilometri, su un monte lontano, appare di un colore azzurrino o grigio piuttosto chiaro, cioè senza contrasto o quasi. Hegel, in una sua opera sulle arti, afferma che "nel mondo reale tutti gli oggetti presentano una differenza di colorazione dovuta all'aria atmosferica che li circonda".

Certo una natura morta non è un tema con grandi distanze; i suoi elementi sono riuniti in uno spazio ridotto. È indubbio, però, che possiamo aumentare l'effetto di un maggior contrasto negli elementi di primo piano, soprattutto per ciò che riguarda una maggiore definizione di questo primo piano rispetto all'ultimo. Non succede lo stesso quando guardiamo un oggetto e "mettiamo a fuoco" la vista su di esso, lasciando "sfocato" ciò che gli sta dietro? Non è questo un espediente che utilizzano anche i fotografi per creare la terza dimensione, ossia la profondità, imitando con ciò il sistema del nostro organo visivo?

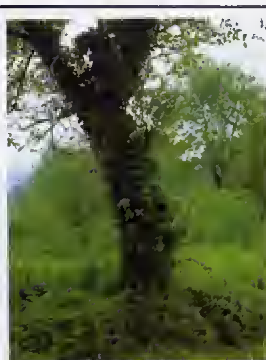


Fig. 191.— I corpi in primo piano (un albero, per esempio) presentano un gran contrasto di toni e colori.

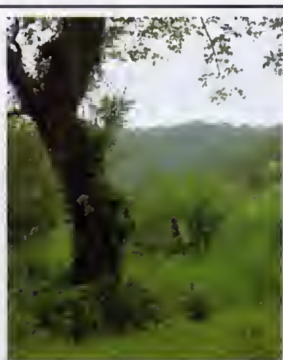


Fig. 192.— I corpi lontani (lo stesso albero, per esempio) si scolorano e ingrigiscono, non mostrano contrasti.



Fig. 193.— Quando fissiamo lo sguardo su un oggetto vicino, ciò che gli sta dietro appare sfocato.



Fig. 194.— Quando guardiamo con attenzione un oggetto in secondo piano, appare sfocato ciò che gli sta davanti.



Fig. 195.— Come in questo esempio, per mettere in evidenza la terza dimensione o effetto di profondità si può rappresentare un primo piano ben definito, in confronto con un ultimo piano sfocato, e fare sì che i corpi del fondo mostrino anche una gamma di colori indefiniti, con tendenza al grigio.

colori vicini e lontani





Figg. 196 e 197.— Il bianco, il giallo, l'arancione e il rosso, in quest'ordine, "avvicinano" le cose; il verde, l'azzurro, il violetto e il grigio scuro le "allontanano". Quando componiamo una natura morta applicando questa teoria, rafforziamo la sensazione di profondità, contribuiamo a rappresentare la terza dimensione.

Fig. 198.— La teoria dei colori "vicini" e "lontani" può applicarsi a qualunque natura morta, anche se gli elementi che la compongono non sono proprio gialli, verdi o azzurri. In questa natura morta, lo straordinario bianco dell'uovo costituisce un indiscutibile primo piano, mentre il pane e il prosciutto si collocano, solo per il colore, su piani più lontani.

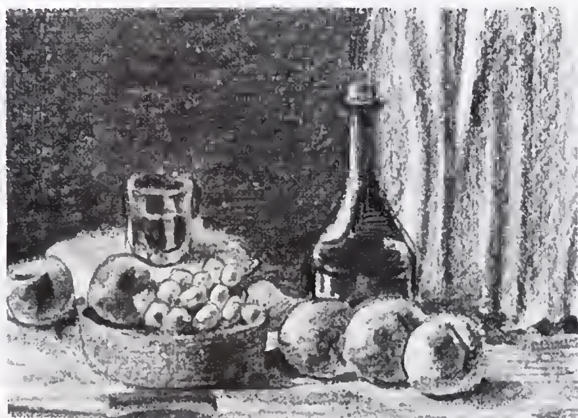


l'arte di comporre nella pratica

Louis Le Bail, un giovane pittore francese dei primi del secolo, ebbe la fortuna di essere vicino a Cézanne mentre questo componeva una natura morta. Ecco cosa dice Le Bail:

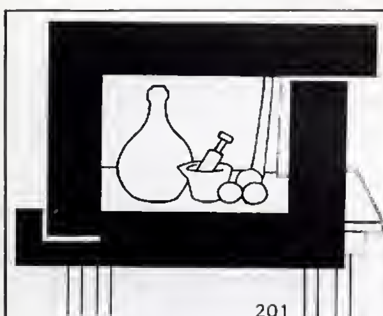
"Andava e veniva dalla tavola al cavalletto, guardando da questo il modello; increspava leggermente la tovaglia sulla tavola, vi metteva tre o quattro pesche, un vaso decorato con fiori..., tornava preoccupato al cavalletto, guardava, si chinava un po', guardava di nuovo, ritornava al modello per aggiungere qualche pera verde, studiava il verde delle pere, il carminio delle pesche; facendo vibrare i complementari, sollevava la tovaglia con qualche scatola... Quanto tempo per ottenere un livello più alto! E poi la frutta: a volte sollevava una pesca, o la inclinava servendosi di monete da uno o due soldi, che usava come cunei. Con quale entusiasmo e amore componeva ogni dettaglio, provava e rimirava ogni innovazione...!".

Poi, come racconta il suo amico Bernard, anch'egli grande artista, "guardava il modello a lungo", lo vedeva "a suo modo" e convertiva questa sua visione in "una roccia che niente e nessuno poteva smuovere". Ma questa è un'altra storia, di cui parleremo più avanti, quando tratteremo dell'*interpretazione del modello.* Vi è nei gesti di Cézanne descritti da Le Bail una lezione che non dobbiamo dimenticare: egli componeva le sue nature morte con una dedizione totale, provando, guardando, riprovando, facendo e rifacendo sino a sentirse soddisfatto. In una parola: *lavorava.*

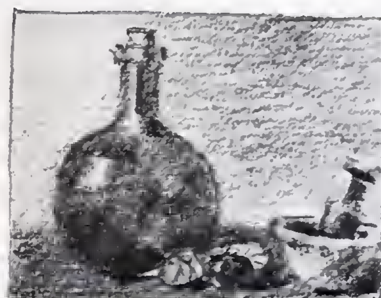




Figg. 199 e 200.— È importante "lavorare" il modello prima di dipingerlo. È possibile che da un'immagine con questi elementi e questa disposizione... (sopra) si finisca, dopo un laborioso studio pratico, in un modello come quest'altro (sotto).







Figg. 201, 202 e 203.— È sempre bene disporre di due squadre di cartone nero, con le quali inquadrare e studiare la composizione del modello (Fig. 201). Conviene anche disegnare un paio di abbozzi a carboncino, a sanguigna o con una matita molto tenera (4B e 6B), su un supporto non più grande di 12 × 16 o 17 cm^2. Cercate di studiare, in questi abbozzi, non solo la collocazione e la proporzione degli elementi rispetto allo spazio, ma anche l'intensità dello sfondo, degli elementi, la forma di illuminazione, ecc.

l'arte di comporre nella pratica

204



205



206



207



Ecco un esempio sull'arte di comporre una natura morta.

Fig. 204.— Prima prova: ho disposto la tovaglia su alcune scatole, per creare differenti livelli; ho messo un orcio sul livello più alto, poi ho collocato la frutta e il bicchiere davanti... Ma il bicchiere è troppo davanti all'orcio; alcuni frutti sembrano "entrare" nel bicchiere; qualche altro, al centro, rimane sprofondato e nascosto...
Fig. 205.— La posizione del bicchiere è migliorato, ma i tre frutti in fila davanti all'orcio...
Fig. 206.— Aggiungo un'arancia. È già meglio, ma le due mele a destra, l'una sopra l'altra, non sono gradevoli alla vista.
Fig. 207.— Male: la posizione dell'orcio, lo scorcio delle banane, la mela "dentro" il bicchiere...
Fig. 208.— Meglio: la disposizione generale è più armonica, tutte le posizioni, distanze e forme, comprese quelle della tovaglia, sono migliori.

208



l'arte di comporre nella pratica

209



210



211



212



Ecco un altro esempio sull'arte di comporre una natura morta.

Fig. 209.– Male: eccesso di unità. La posizione del vaso determina uno scorcio eccessivo del manico, e d'altra parte la sovrapposizione della mela sulla pesca, esattamente l'una sopra l'altra, non è affatto gradevole.

Fig. 210.– Questo è meglio, in tutti i sensi. Si potrebbe già dipingere il quadro, anche se risulterebbe monotono per eccesso di unità.

Fig. 211.– Meglio di prima, però...

Fig. 212.– È migliore questa leggera variante, con la pera un po' allontanata dal bicchiere e il manico del vaso in posizione più funzionale. D'altra parte —e questa è forse la cosa più importante— osservate che l'orizzonte della tovaglia, dalla figura 209 a questa, si è abbassato progressivamente e ora è posto a un livello più corretto.



tecnica e pratica della pittura a olio

insegnamenti pratici

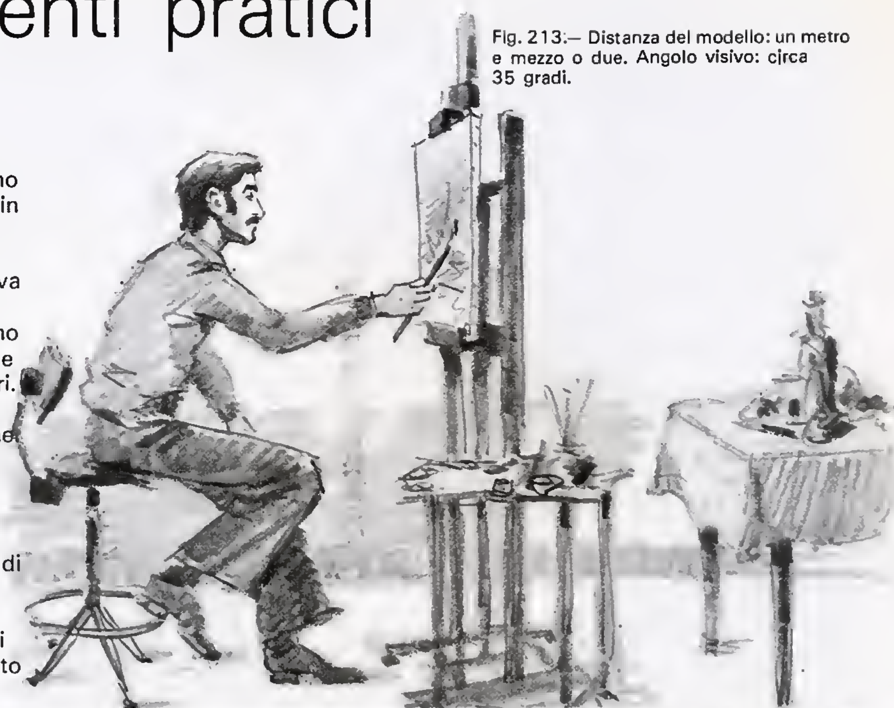
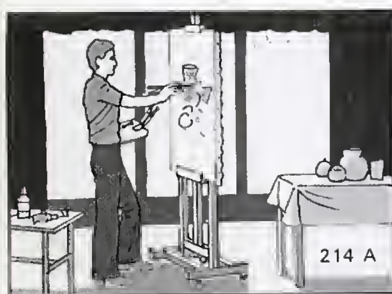


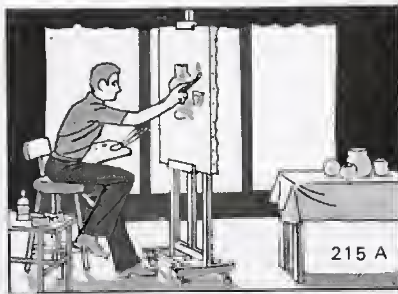
Fig. 213.— Distanza del modello: un metro e mezzo o due. Angolo visivo: circa 35 gradi.

A che distanza dal modello?
A un metro e mezzo, al massimo due, non di più. Il consiglio dato in alcuni trattati di pittura che il modello debba vedersi da tre o a quattro metri un grappolo d'uva si trasforma in una macchia di colore; bisogna avvicinarsi a meno di due metri per percepirne tutte le forme, le luci, le ombre e i colori. Che poi l'artista sintetizzi tutti questi fattori è un'altra questione. Ripeto:

distanza massima due metri

E da che punto di vista? Cioè, vedendo il modello da un punto di vista alto, medio o basso? Consueto è un punto di vista medio, con un angolo visuale di circa 35 gradi. Le figure qui sotto spiegano meglio quest'idea.





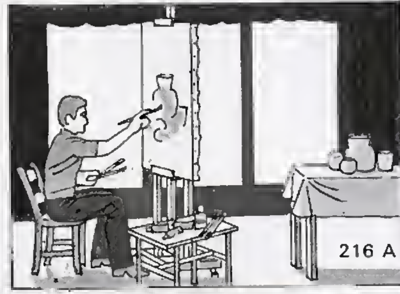








Fig. 214. A e B.— Quando di dipinge molto vicini al modello, e da un punto di vista elevato (A), gli oggetti appaiono sotto una prospettiva insolita e non molto raccomandabile (B).

Fig. 215. A e B.— Dipingendo a un metro e mezzo o due dal modello, e stando seduti su uno sgabello alto circa 70 cm —angolo visivo attorno ai 35 gradi— (A), gli oggetti si vedono da una prospettiva normale perfettamente valida (B).

Fig. 216. A e B.— Un punto di vista molto basso, quasi al livello del soggetto (A), dà una visione frontale poco comune (B). Tuttavia...



Fig. 217.— L'artista statunitense Ken Davies è solito scegliere un punto di vista basso, al livello del soggetto, come vediamo in questa natura morta, di un minuzioso stile "trompe-l'oeil" aggiornato. Questo speciale punto di vista è una caratteristica dell'opera di Ken Davies.

insegnamenti pratici

Bisogna pulire la tavolozza e i pennelli. Bisogna farlo di quando in quando, almeno tre o quattro volte, per avere colori più puliti, per dipingere con colori più vividi.

Dopo qualche ora che si dipinge, è molto probabile che si incominci a cercare sulla tavolozza uno spazio libero per comporre nuovi colori: un rosa particolare con tendenza azzurrina, per esempio. Allora possono accadere due cose: che non si conosca a fondo il mestiere e si componga il rosa con qualche residuo di bianco —non molto pulito, per giunta— e una delle mescolanze fatte prima con carminio e azzurro di cobalto e... qualcosa d'altro che non si ricorda (e con ciò il rosa risulta di tendenza grigiastra) oppure che si sappia che questo è il momento di fermarsi, pulire la tavolozza, rinnovare qualche colore, pulire i pennelli e tornare a dipingere come se si incominciasse da capo.

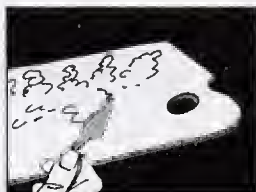


Fig. 218 A.– Per pulire la tavolozza, utilizzate prima una spatola a forma di cazzuola.



B.– Par pulire la spatola, usata carta di giornala tagliata nella misura di metà o un quarto di pagina.



C.– Poi sfregate la tavolozza con carta di giornale a quindi con uno straccio e acquaragia.



Fig. 219 A.– Per pulire i pennelli asportate prima la pittura con carta di giornale.



B.– Poi immargata i pennelli, ad uno ad uno, in un piccolo recipiente con acquaragia. Non importa se questa s'intorbida.



C.– Infine spremete i pennalli con uno straccio (questo modo di pulira i pannelli è provvisorio; sarva per continuare a dipingere).

come incominciare? disegnando? dipingendo?

Bene, tutto è pronto per vivere la grande avventura: il tema composto, la tavolozza con i colori, la tela in bianco, "vuota, a difendere il suo candore" come scrisse Mallarmé parlando delle difficoltà dell'inizio. E sorge la domanda: "Incominciare, come? Disegnando o dipingendo direttamente?". Ma, fate voi, è un vecchio problema sul quale da secoli si discute e ci si interroga. Già nel XVI secolo il fiorentino Vasari scriveva che Tiziano, quando egli lo visitò a Venezia, dipingeva "senza far disegno, tenendo per fermo che il dipignere solo con i colori stessi, senz'altro studio disegnare in carta, fusse il vero e miglior modo di fare ed il vero disegno". Nello stesso periodo, a Roma, Michelangelo, che incominciava le sue opere con il disegno, parlando dello stesso Tiziano affermava che "molto gli piaceva il colorito suo e la maniera, ma che era un peccato che a Vinezia non s'imparasse da principio a disegnare bene" (G. Vasari, "Vita di Michelagnolo Buonarruoti", 1568).

Nel secolo scorso e in questo, sebbene i due modi siano entrambi in vigore, si può affermare che gli artisti che dipingono senza ombre, illuminando i corpi con luce frontale o con luce diffusa, vedendo e differenziando gli oggetti con macchie di colore (Van Gogh, Matisse, Bonnard, ecc.), ossia i "coloristi", sono soliti incominciare il quadro dipingendo direttamente; mentre quelli che dipingono il modello con luci e ombre (Chardin, Corot, Manet, Nonell, Dalí, ecc.), che possiamo classificare come "valoristi", in genere cominciano il quadro disegnando. È arrischiato, tuttavia, dare per certo che facessero una cosa piuttosto che l'altra. Si sa, per esempio, che Picasso a volte disegnava e altre dipingeva direttamente. "Disegnare, dipingere?" —diceva Cézanne—: "Quando il colore appare in tutta la sua ricchezza, anche la forma appare in tutta la sua pienezza". Una buona risposta.



Fig. 220.— Uno stesso tema può essere dipinto in stile "valorista" o "colorista"; dipende in gran parte dal modo di illuminare il modello, o di lato (valorista) o di fronte (colorista). L'artista che dipinge una natura morta con tutto il gioco di luci e ombre, di solito comincia il quadro disegnando.



Fig. 221.— Il pittore "colorista" adotta questo stile perché pensa che sia più astratto, più creativo e meno accademico, ma anche perché è convinto che "il colore può esprimere *tutto* senza ricorrere al volume e al modellato". Come scrisse Bonnard: "Il colore, da solo, è capace di esprimere la luce, di rappresentare le masse e di creare un clima pittorico".

da dove incominciare a dipingere?

Esiste una *legge dei contrasti simultanei,* che ci avverte del fenomeno per cui un colore risulta più chiaro o più scuro secondo il colore che lo circonda.
Tenendo presente questa legge, sarebbe sbagliato incominciare a dipingere, sul bianco della tela, una piccola zona o un oggetto isolato, che potrebbe apparire più chiaro o più scuro secondo lo sfondo che dipingere poi
Di conseguenza, bisogna dipingere prima i grandi spazi bianchi, bisogna incominciare dalle zone più ampie. In una natura morta, la zona più ampia è di solito lo sfondo.

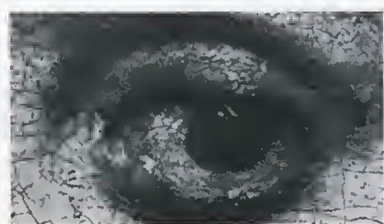








▲
Fig. 222.– Da dove cominciare un quadro? Prima di tutto conviene eliminare il bianco della tela, cioè coprirla di colore per evitare falsi contrasti. In accordo con questo principio, è quasi sempre consigliabile, in una natura morta, incominciare con lo sfondo.



Grasso su magro
Fig. 223.– Ecco un'antica regola da ricordare, al momento di dipingere i primi strati di un quadro: per evitare che col tempo la pittura di screpoli, è necessario dipingere i primi strati con maggiore quantità d'essenza di trementina.
La pittura come esce dal tubetto —e ancor più se diluita con olio di lino— è *grassa;* la stessa pittura, diluita con essenza di trementina, è *magra.* Naturalmente uno strato grasso è più lento ad asciugarsi di uno strato magro. Se per errore si dipinge magro su grasso, lo strato superiore (magro) si asciuga più presto dello strato sottostante (grasso); quando anche quest'ultimo si asciuga, lo strato superiore si contrae e si screpola.

Fig. 224.– MALE. Lo sfondo, anche se di colore uniforme, non deve essere dipinto in modo troppo regolare, con una sola tinta.

Fig. 225.– BENE. Lo sfondo deve mostrare una serie di toni diversi, anche se di uno stesso colore; ciò arricchisce e idealizza il colore reale dello sfondo.

la direzione della pennellata

Dipingendo a olio, sul cavalletto, si lavora sempre con la tela in posizione verticale. Sembra logico allora, e più funzionale, dipingere dando le pennellate in senso pure verticale. Tuttavia, se analizziamo la questione, ci rendiamo conto che non è ragionevole dipingere, per esempio, il mare, o un grande cumulo di nubi bianche, o la tovaglia posta su una tavola, con pennellate verticali. Chiariamo che dipingere tutto con pennellate verticali può far parte di uno stile particolare, ma la cosa normale e logica è che il mare o una zona soleggiata si risolvono con pennellate orizzontali, le nubi con pennellate circolari, la tovaglia con pennellate orizzontali o diagonali. Diciamo allora che esistono due modi o abitudini che si possono notare nella maggior parte dei pittori:

1) **dipingere "assecondando" la forma**

2) **dipingere in senso diagonale**

La prima di queste norme è la più comune: si dipinge un cilindro con pennellate circolari, si dipinge un campo d'erba con pennellate verticali, si dipinge un melone seguendone la forma. Nel dubbio, o in generale, si dipinge in senso diagonale.




Fig. 226.– Vi sono corpi o soggetti, come un prato, che *esigono* una direzione concreta delle pennellate.

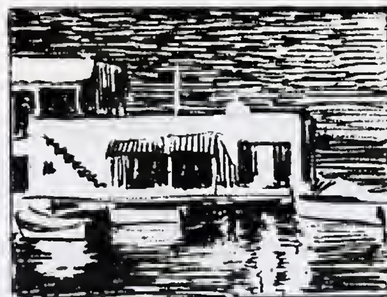



Fig. 227.– La pittura del mare esige quasi sempre penellate orizzontali.

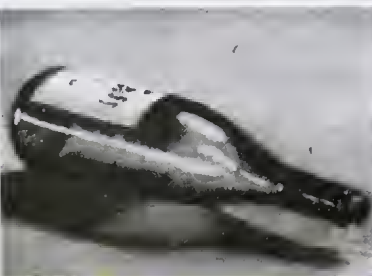


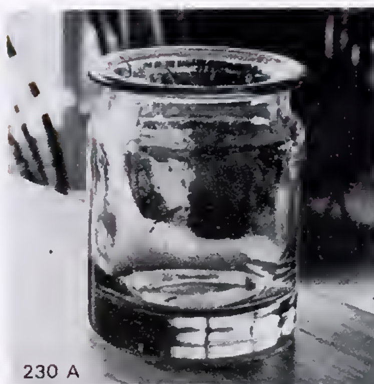

Fig. 228.– Quando la direzione della pennellata segue o avvolge un corpo, ne rappresenta meglio la forma.



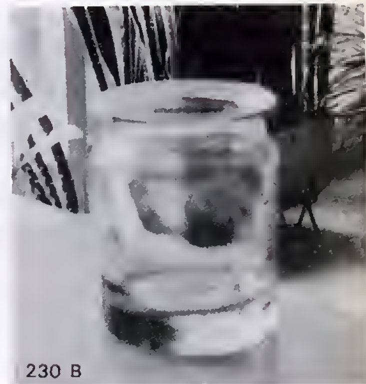
Fig. 229.– Disegnare a penna è l'esercizio migliore per imparare a risolvere la forma dei corpi.

sintesi

Risolvere un disegno o una pittura in sintesi equivale a sviluppare un processo intellettuale per disegnare o dipingere le parti più importanti e caratteristiche di un soggetto, eliminando dettagli accessori o parti che non siano fondamentali. La soluzione pratica di questo processo presuppone un notevole mestiere.
Sintetizzare in disegno e pittura significa operare con prontezza, spontaneità, eleganza, con padronanza del tema e del materiale. Velázquez, col suo "modo abbreviato", ci dà un esempio classico di pittura sintetica: uno qualunque degli occhi dipinti nei volti di "...



230 A



230 B

esercizio pratico n. 2


301


289


290

Fig. 289.– Le immagini che illustrano il processo pittorico di questo quadro sono state ottenute con fotografie a colori prese nello studio durante l'esecuzione del quadro stesso. Nonostante tutte le prove e la diligenza usata nel prendere queste foto, non si è potuto evitare che in alcune di esse la superficie della tela appena dipinta mostrasse riflessi indesiderati che pregiudicano la qualità della riproduzione. Tale effetto è ben visibile nelle figure 289 e 290, soprattutto nella parte superiore. Oltre a quanto detto a commento della figura 287 (pag. 121), osservate ora in questa riproduzione il colore dello sfondo, che invade la parte superiore del calice, e il bianco con leggera tendenza azzurrata nei punti brillanti della bottiglia nera.

Fig. 290.– Un vaso di vetro come quello che appare in primo piano, a sinistra, con le sue transparenze, le forme confuse all'interno –alcune noci–, le deformazioni, le macchie, i lumi, ecc. può sembrare un modello molto complesso, molto difficile

esercizio pratico n. 2



da risolvere. Ma non è così. Non è più difficile di un qualsiasi altro modello; né è necessaria una speciale abilità. Basta seguire il consiglio di Michelangelo: "Disegnare tutto, copiare tutto pedissequamente". Cioè, osservare ogni forma, ogni macchia, ogni luce, come se fosse un soggetto particolare, analizzarne la forma, il contorno, le dimensioni rispetto agli altri "soggetti", e nient'altro!

Fig. 291.— Ecco il risultato finale, dopo aver schiarito il colore dello sfondo e della tavola, ricostruito la parte superiore del calice e finito il vaso e la bottiglia di vino. Osservate in quest'ultima che, su un colore uguale a quello dello sfondo, il problema del volume è risolto mediante semplici e calcolate linee scure e qualche piccola macchia chiara, talvolta quasi bianca, che rappresenta i lumi. Costatate che questi lumi non sono pressoché mai bianchi del tutto. Quasi sempre partecipano del colore dell'oggetto, dei riflessi di luce e di colore che giungono all'oggetto: nella mela il riflesso è bianco; nel vaso di ceramica è bianco leggermente sporco (fino al bruno d'ossa), mentre il piccolo punto luminoso di sinistra, nella parte in ombra, tende all'azzurro; nella bottiglia nera i lumi hanno una marcata tendenza azzurrata; nella bottiglia chiara ve ne sono di grigi molto chiari, accanto ad altri un po' azzurrati o di color ocra chiara, ecc. Notate infine che quasi mai i contorni sono molto netti, in particolare quelli dell'ultimo piano.

Perché non dedicate anche voi un paio di serate a dipingere un quadro con gli stessi problemi, alla luce artificiale? Vi assicuro che è molto istruttivo, ma anche straordinariamente dilettevole.

LA NATURA MORTA NELLA PRATICA

esercizio pratico n. 3


292

Per ultimo, dipingiamo, alla luce del giorno, una natura morta con la tecnica della pittura rapida, cioè eseguita in una sola seduta.

Il modello (Fig. 292)
Un modello semplice, ma non per questo meno attraente e interessante: un tavolino con una tovaglia bianca e sopra le bottiglie, e bicchieri, le tazzine che rimangono di solito alla fine di un pasto. Vi sono pure un portacenere e un libro. Non è un tema laborioso, come quelli di prima, per esempio, ma è un modello dalla cui semplicità è necessario trarre partito.

Costruzione e prospettiva

Fig. 293.— Come si è detto alle pagg. 52-55, l'arte della natura morta richiede una profonda conoscenza delle regole di costruzione e prospettiva a partire dalle forme fondamentali: cubo, sfera e cilindro. In questa natura morta e nella precedente, gli oggetti che costituiscono il modello corrispondono in sintesi alle forme classiche citate. Se siete sicuri di saper riprodurre senza difficoltà queste forme (tazza, piattino, calice, ecc.), proseguite pure, ché "il colore gli sarà dato per sovrappiù". Ma se avete dubbi e vi sentite esposto a pentimenti tardivi, vi consiglio di disegnare molte tazze, molti piattini, molti calici, partendo da schemi come quelli riprodotti qui sopra.

esercizio pratico n. 3


307

Prima fase: costruzione (Fig. 294)
Non c'è tempo. Bisogna risolvere il disegno del tema nel momento stesso di dipingere. La costruzione, perciò, sarà molto veloce, fatta direttamente con pennello, blu di Prussia e terra d'ombra naturale, sciolti in abbondante acquaragia, per poter lavorare con una pittura molto liquida. Direi che questa costruzione deve essere calcolata e compiuta più per determinare le dimensioni e le proporzioni degli elementi e la loro disposizione nel quadro (l'inquadratura stessa del tema) che per disegnare e costruire in senso proprio la forma di ogni oggetto. Svelti: alcuni tratti molto semplici per stabilire la disposizione e un po' la forma di ogni elemento... e via!


308

Seconda fase (Fig. 295)
Si tratta, per prima cosa, di "coprire la tela", neutralizzare il bianco della tela, in questo caso dipingendo lo sfondo propriamente detto e il colore grigio della tovaglia. Questo grigio, composto con bianco, terra d'ombra naturale e blu di Prussia, è stato applicato con un pennello piano n. 24. Diciamo, per inciso, che in questa prima fase di coloritura generale tutti i pennelli devono essere piani e grossi, come il n. 12 e il n. 18. Osservate nella figura 295 che il colore della tovaglia invade le forme trasparenti della bottiglia con l'acqua, del calice e della parte del bicchierino che non contiene cognac, mentre il libro, il portacenere e la tazza, che hanno un proprio colore, sono lasciati in bianco, così come la bottiglia del cognac, che qui appare quasi terminata, eccetto che per una delle etichette (ho soppresso quella di destra) e i riflessi del vetro. È possibile che nell'ultima fase di rifinitura si ritorni su alcune parti dipinte ora, come lo sfondo, per dare più ricchezza e varietà di colorito, ma, in linea di principio, la maggior parte delle forme e dei colori sono già risolti in modo definitivo. Fino ad ora non ho pulito la tavolozza, per conservarvi le mescolanze di grigi corrispondenti al colore della tovaglia e avere la possibilità, se sarà il caso, di ritoccare, ridipingere o rettificare profili o contorni.


309

Terza fase (Fig. 296)
Dipingo il libro, poi il calice e il bicchierino, il primo con un pennello

esercizio pratico n. 3

297

n. 8 e il secondo con uno n. 6 (l'uno per i tono grigi scuri e l'altro per i toni grigi medi). Si osservi che, in tutti gli oggetti del quadro, il vero disegno, la vera costruzione sono eseguiti mentre si dipinge, in modo che si dipinge e si disegna insieme; è necessario essere molto risoluti, quasi temerari, disegnare e dipingere senza paura, costruire con semplici pennellate che riassumano e sintetizzino la forma.

Continuo con la tazza, il piattino e il cucchiaino; li risolvo in pochi minuti, lavorando con decisione e concentrazione totale, per giungere alla massima sintesi di forma e colore. A questo riguardo, riproduco tazza, piattino e cucchiaino in grandezza quasi naturale (Fig. 297), perché possiate osservare meglio questo modo di dipingere. Il portacenere con la sigaretta (inventata al momento, perché non ne avevo una sottomano) è l'oggetto più laborioso, che mi ha preso più tempo —quasi mezz'ora—... Non poteva essere altrimenti; tutti gli altri oggetti si riconoscono facilmente attraverso le loro forme caratteristiche, anche se schematizzate e semplificate al massimo, ma il portacenere esigeva una "spiegazione" più amplia, più concreta, più esatta.



Fig. 298.— Osservate questa foto a colori del modello e apprezzate i vari aspetti dell'interpretazione: il colore dell'etichetta sulla bottiglia, che ho dipinto di bianco anziché di giallo, l'eliminazione delle pieghe della tovaglia, le variazioni nelle ombre proiettate, ecc.

esercizio pratico n. 3



299

Ultima fase: rifinitura (Fig.299)
Ecco fatto. In pratica non vi è stata rifinitura; ma alla fine era saltato fuori un difetto: la mancanza di simmetria nell'ovale formato dal contorno della tavola. Ciò mi ha obbligato a rettificare questa forma, a correggere le curve da un lato e dall'altro —senza guardare il modello: era una questione di geometria e simmetria— poi ho ritoccato piccole cose, piccoli dettagli, sino a giungere allo stato finale che appare nella figura.
Tempo totale: tre ore e dodici minuti.

la volontà del genio

"Ho giurato di morire dipingendo"

Nell'agosto del 1906, un mese e mezzo prima di morire, Cézanne scriveva al suo grande amico Émile Bernard: "Continuo a studiare la natura che mi circonda, continuo a dipingere e credo di fare qualche progresso. Mi sento molto solo. Sono vecchio e ammalato; ho giurato di morire dipingendo". La frase è patetica, ma propria di un vero genio. Perché il genio non è tale per generazione spontanea; i geni, secondo il filosofo tedesco Schopenhauer, sono tali perché si immedesimano, si immergono nel loro lavoro, respingono quasi sempre la "teoria dell'ispirazione" e fondano tutto il loro avvenire nella "teoria dello sforzo".



Ora sapete che per giungere a fare qualcosa in pittura, non certo fino alla genialità di un Cézanne, ma a dipingere semplicemente bene, bisogna sforzarsi, bisogna lavorare molto, sentirsi umili e coerenti come Cézanne, come Degas ("Sono nato per dipingere"), come Ingres...

Si racconta che Ingres, un anno prima di morire, e aveva già ottantasei anni, si disponeva a copiare un particolare di Giotto. Qualcuno gli domandò perché lo facesse, e Ingres rispose: "Per imparare".



L.10.000

ISBN 88-203-1251-4





267



268

Fig. 268.— Paul Cézanne, "Natura morta con tendaggio e caraffa a fiori", particolare (Leningrado, Ermitage).

del piatto centrale, le lascia per lavorare sulle due prugne a destra, continua con lo sfondo marrone della tavola che circonda le due prugne, torna al piatto centrale, passa alla ceramica, allo sfondo, al primo piano... Pierre Bonnard, il grande pittore amico di Cézanne, diceva che questi era tra i pochi artisti che potevano stare tutto il pomeriggio a dipingere, davanti al modello, senza lasciarsi influenzare da questo. Ossia mantenendosi fermo nell'interpretazione del modello che aveva dato all'inizio. Perché anche non supporre che questo modo di dipingere, questo andare a venire come passeggiando per il quadro permettesse a Cézanne di guardare il suo quadro con la stessa obbiettività con la quale studiava il modello?

Cézanne, il grande maestro dell'interpretazione

Attenzione a questo punto. Cézanne, come ho già spiegato, era, tra i pittori impressionisti, uno dei pochi, se non l'unico, che si metteva davanti al modello, riceveva una *prima impressione* di forma, di colore, di contrasto, di luci e di riflessi, e incominciava a dipingere mantenendo inamovibile tale prima impressione. Pierre Bonnard diceva di questo fenomeno: "La presenza del modello è una fatale tentazione; l'artista corre il pericolo di lasciarsi prendere dalla sua visione diretta, immediata, dimenticandosi del primo impulso". E Bonnard ribadiva questi insegnamenti dicendo: "Poco fa ho cercato di dipingere alcune rose direttamente con il modello davanti, ma mi sono lasciato trascinare dai dettagli... E all'improvviso mi sono visto perso, ho capito che non andavo da nessuna parte, che mi ero smarrito, che non potevo ritrovare il primo impulso, la prima impressione che mi aveva affascinato...!".
"Bisogna trovare un metodo di autodifesa contro l'influenza del modello, come faceva Cézanne", diceva ancora Bonnard. Ma cosa faceva Cézanne? Prima d'incominciare a dipingere, con la tela ancora bianca, guardava a lungo il modello e *costruiva il quadro nella sua mente,* immaginava e sognava lasciandosi ispirare dal modello... Quando finalmente giungeva a *vedere il suo quadro,* incominciava a dipingere "con eroica autodisciplina —scrive John Berger, pittore e scrittore inglese— con la straordinaria capacità di vedere e osservare lo sviluppo del *suo quadro* con la stessa esattezza e obbiettività con la quale studiava il modello". Come se dicesse a se stesso: "Così, così, così. Come io lo vedo, come io lo vedo!". John Berger termina così il suo commento: "Sembra facile. Ma è tanto facile quanto camminare sull'acqua".

Come Cézanne creava i contrasti

Cézanne cercava i contrasti di alcuni colori con altri: una pera verde vicino a una pera rossa, e due frutti su una tovaglia bianca, e questa su una vecchia tavola scura (Fig. 266). Però, non soddisfatto, al momento di dipingere Cézanne ricorreva a trucchi per aumentare i contrasti. Si veda. il particolare, ingrandito quasi in grandezza naturale nelle pagine 110-111, della "Natura morta con pesche e pere" e si noti nelle pesche del piatto, nel contorno completo della caraffa e del suo manico e negli orli della tovaglia, l'impegno nel marcarne i contorni con tratti, linee o colori più scuri per far risaltare gli oggetti, le forme, i colori. Studiate attentamente questo particolare, osservate il senso della pennellata (che nella pera verde, per esempio, avvolge la forma), lo spessore della pittura (molto sottile nello sfondo, senza giungere a coprire del tutto la tela; più spessa nelle pere e nelle pesche), lo stile di pittura rapida, fatta in una sola seduta, le pennellate a zigzag per far risaltare e ombreggiare la tovaglia, e la costante diversificazione del colore.

Cézanne e la diversificazione del colore

Osservate a sinistra un particolare, in grandezza quasi naturale, della "Natura morta con tendaggio e caraffa a fiori" (Fig. 268) e notate in ciascuna delle sue parti la straordinaria varietà e diversità di colori e di toni; guardate come, in una semplice arancia, Cézanne dipinge con arancione e poi rosso, giallo arancio, rosso chiaro, vermiglione scuro, terra di Siena... E la caraffa! Sensazionale, vero? Vi è in essa, nel fiore al centro, una serie che sembra infinita di rosa, crema, lilla. Guardate con attenzione il bianco della caraffa e studiate la sua gamma di toni e colori di straordinaria bellezza... Come faceva? Non credo che esista una risposta tecnica. Cézanne era un grande lavoratore; era anche un eterno scontento, che lavorava e studiava senza posa. Uno dei suoi biografi, il russo A. Barskaja, racconta che "a volte prendeva una spatola e raschiava tutto quello che aveva dipinto in un giorno di duro lavoro; in certe occasioni, esasperato, giunse a buttare il quadro dalle finestra".

La natura morta nella pratica

Nelle pagine seguenti studieremo la natura morta a olio da un punto di vista pratico. Partiremo da tre nature morte che io stesso ho dipinto apposta. Studieremo in ciascun caso lo svolgimento dell'opera, riproducendo e commentando i vari stadi, sino a giungere alla soluzione finale del quadro. La prima di queste nature morte risponde a uno stile classico e ricorda, in certo qual modo, la tematica, gli elementi e la maniera di comporre di Cézanne; la seconda è una natura morta dipinta alla luce artificiale, nella quale si studiano i problemi del vetro, di bottiglie e recipienti di vetro, nella pittura a olio; infine, la terza è una natura morta risolta con la tecnica della pittura rapida, efettuata in una sola seduta, in poco più di tre ore.
Come riassunto degli insegnamenti di questo libro, e come esercizio pratico generale, credo sia conveniente che cerchiate di fare esercizi come questi, che vi portino a scoprire e a imparare molte cose sull'arte della pittura a olio.

esercizio pratico n. 1

281

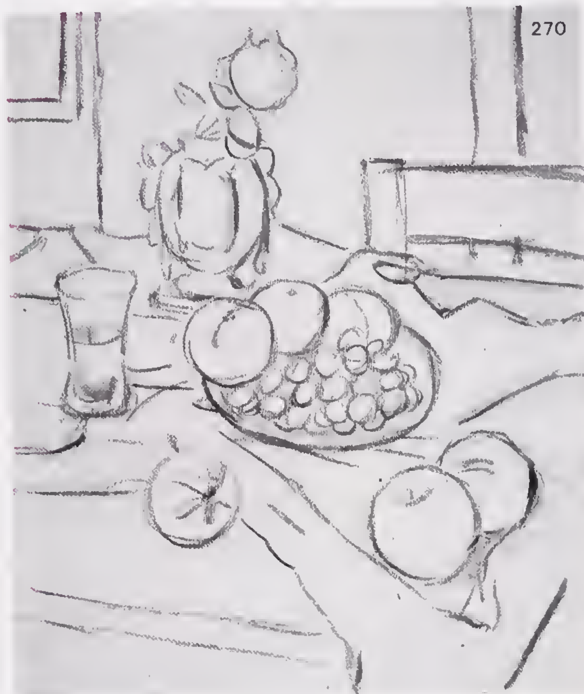


Fig. 269.– Ecco il modello: un vaso artistico di porcellana, con una rosa rossa, un piatto con frutta, un bicchiere di vino, due pesche e due mele disposti su una tovaglia bianca, sgualcita, posata sopra una tavola di legno; sullo sfondo, alcuni elementi della stanza. Sono gli elementi e la disposizione tipici di Cézanne, con una composizione e un colorito che si approssimano al suo modo di dipingere.

Disegno iniziale (Fig. 270)
Uno schizzo iniziale a carboncino, nel quale solo si abbozzano la forma e la collocazione di ogni elemento. Notate che, confrontando questo disegno con il modello dato, vi sono due differenze importanti: la prima è che la mela in primo piano, sulla tavola, presenta una forma e una posizione differenti, è un'altra mela; la seconda è che in questo disegno non appare la pesca in fondo, vicino alla spalliera della sedia. Ciò si spiega col fatto che ho incominciato a dipingere con un modello come quello che appare in questo disegno, finché, poi, ho creduto conveniente cambiare la mela in primo piano e aggiungere una pesca sul fondo.

Studio di luci e ombre (Fig. 271)
Completando il disegno precedente, questo ha lo scopo, da un lato, di precisare la costruzione e dall'altro di studiare le masse o macchie che determinano lo schema del quadro cercando di analizzare l'equilibrio complessivo. Terminato questo disegno e prima di cominciare a dipingere, ho utilizzato un fissatore a spruzzo per fissare il carboncino.

Primo stadio (Figg. 272 e 277)
La soluzione del quadro, terminata la prima fase, si può vedere meglio nella figura 277 a pagina 116; ma credo sia interessante osservare l'inizio di questo primo stadio, incominciato dipingendo le masse dello sfondo, le zone grigie della tovaglia e il terra di Siena scuro della tavola, per eliminare subito i grandi spazi bianchi della tela e sistemare meglio i colori dei frutti e degli altri elementi della natura morta.


270

esercizio pratico n.1



Dipingere una rosa non è più difficile che dipingere una mela o un grappolo d'uva; in ogni caso, è consigliabile disegnare prima, con la massima cura, la forma concreta del fiore. Ecco il procedimento che io stesso ho seguito per dipingere questo esempio a partire da tale disegno, molto accurato.

Fig. 273.– Ho dipinto prima lo sfondo, poi un verde scuro nelle foglie e infine un rosso o carminio scuro, quasi senza variazioni, nella forma generale del fiore. Ciò può sembrare contraddittorio, perché copre ed elimina il disegno iniziale; tuttavia, è certo che tale disegno fa ricordare le forme, i toni e i colori, che ora, con il modello davanti, si possono risolvere a memoria, dipingendo e disegnando allo stesso tempo.

Fig. 274.– In questa seconda immagine si può apprezzare il fatto che, dipingendo con colori chiari sullo sfondo carminio scuro, he modellato la forma fondamentale dei petali.

Fig. 275.– Questo è il risultato finale, con lo stesso sistema applicato alle foglie. Notate che in quest'ultima fase ho utilizzato di nuovo il colore dello sfondo per profilare e sfumare contorni; nella rosa, oltre ai colori carminio di garenza scuro, rosso e bianco, ho utilizzato blu di Prussia e terra d'ombra bruciata per dipingere tratti e parti più scure.

271



272



esercizio pratico n. 1



Fig. 276.— Immagine del modello, riprodotto in piccola scala, che vi permetterà di seguire lo sviluppo del quadro.



Fine del primo stadio: intonazione generale
(Fig. 277)
Ecco, in quest'immagine, la situazione del quadro una volta risolto il primo stadio di coloritura, ossia dopo aver "macchiato" tutti gli elementi del quadro. Continuiamo a vedere il modello primitivo, senza la pesca in fondo, con una mela diversa sulla tavola, ecc. Si osservi che fin qui non esiste la pretesa di concretare definitivamente le forme, così che sia ancora possibile cambiare qualche elemento; per esempio, la rosa del vaso, in questo primo stadio, e come può vedersi nel modello, è ancora in boccio, mentre poi ho dipinto una macchia corrispondente a una rosa sbocciata; anche le foglie della rosa, la disposizione degli acini d'uva e i frutti stessi del piatto centrale poi cambieranno di forma. Non pensate però che in questo momento sia tutto provvisorio. In questo primo stadio esistono molti elementi che non cambieranno, che rimarranno così nella fase finale del quadro; per esempio, lo sfondo, la sedia, il quadro sulla parete, la forma generale della tovaglia.

esercizio pratico n. 1





Secondo stadio: sistemazione generale di forme e colori (Fig. 278)

Questa è già una versione definitiva. Ho cambiato la mela in primo piano, ho aggiunto una pesca in fondo e ho sostituito nel piatto due pesche con due mele; tutto ciò per cercare una maggiore varietà di forme e soprattutto di colori. Qui si può già parlare di parti nel quadro che rimangono definitive, come la pesca e le due mele del piatto, la pesca del fondo e, in certo qual modo, i frutti in primo piano. L'uva, invece, verrà ricostruita e dipinta di nuovo, come si può vedere nella figura 279. Forse il miglior consiglio che posso darvi in questo momento, è che cerchiate di "passeggiare per il quadro", cioè che non vi soffermiate su un elemento o su un colorito in particolare; è meglio riprenderlo dopo, cercando di rinnovare la vostra capacità creativa, il vostro modo di vedere, d'interpretare, di sintetizzare.

Terzo stadio: finitura (Fig. 279)

Il quadro è finito, ma è ancora possibile modificare e migliorare qualche piccolo dettaglio, come il riflesso di qualche frutto, tra cui gli acini d'uva, il colore del legno, della tavola, alcune zone chiare della tovaglia. La riproduzione a colori del quadro definitivo, nella pagina seguente, vi farà apprezzare meglio il risultato finale.

esercizio pratico n. 1

Fig. 280.– Per facilitare lo studio delle fasi finali del quadro, ripeto qui, in piccola scala ma questa volta a colori, la fotografia del modello.





281

Per comprendere meglio il processo seguito nella risoluzione di questo quadro, guardate (Fig. 281) il *secondo stadio* nella fase: *sistemazione generale di forme e colori*. Confrontate questo stadio con la riproduzione del quadro finito (pagina seguente), osservate i cambiamenti di forma e di colore che hanno subíto alcune parti o elementi del quadro, come il grappolo d'uva, ricostruito del tutto, la mela in primo piano, e soprattutto la costruzione e il colorito della tovaglia, con l'aggiunta di bianchi e grigi chiari che ne modellano la forma definitiva. Si osservi anche il processo seguito per il bicchiere e il vaso di ceramica, in cui forma e colore sono stati risolti nel medesimo tempo.
Studiate con attenzione il passaggio da questo penultimo stadio al quadro definitivo, notando in quest'ultimo alcuni ritocchi finali rispetto alla figura 279 (pag. 117). Per completare gli insegnamenti di questo primo esercizio pratico, vi raccomando di dipingere una natura morta con questo stile, studiando e ricordando le parole e le immagini dal grande maestro Paul Cézanne.

esercizio pratico n. 1

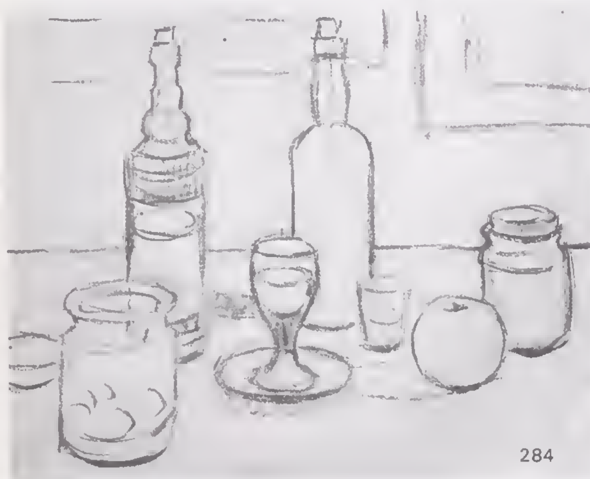


282

esercizio pratico n. 2

Il modello
Vi sono in questa natura morta due insegnamenti fondamentali riguardanti l'apprendimento della pittura a olio in genere e della natura morta in particolare.
Il primo è che questo quadro è stato dipinto alla luce artificiale, durante du sere consecutive, in circa due ore e mezzo ogni sera. Nella figura 283 potete vedere una fotografia del modello e della lampada da tavolo che lo illumina (con una lampadina da 100 watt). Io, con il cavalletto a non più di un metro e mezzo dal modello, ho lavorato pure alla luce di una lampadina da 100 watt, posta in un portalampade estensibile fissato sul cavalletto, come si veda nella figura 70 a pagina 40.
Il secondo importante insegnamento è in relazione con il tema e il tipo di illuminazione, per il fatto che nel modello predominano gli oggetti di vetro situati su uno sfondo scuro. Ciò porta tre conseguenze logiche che dobbiamo recordare: prima, il cristallo è trasparente e pertanto vi si vedono attraverso i colori dello sfondo o degli oggetti situati immediatamente dietro; seconda, guardando attraverso bottiglie o vasi di vetro, le forme degli oggetti situati dietro appaiono deformate; terza, il disegno degli oggetti di vetro o cristallo viene fondamentalmente dato da tratti o macchie scure e da macchie o riflessi chiari. Vediamo ora lo sviluppo di questa natura morta, tenendo conto di quanto detto.





284



285

Fig. 284.— Disegno preliminare a carboncino, eseguito dopo aver fatto, su carta a parte, alcuni schizzi per studiare proporzioni, posizioni e inquadratura.
Fig. 285.— Il disegno precedente ombreggiato a carboncino per mettere in evidenza volumi, forme ed estensione delle ombre.

esercizio pratico n. 2



Fig. 286.— Inizio a dipingere con il tono scuro dello sfondo e il terra di Siena chiaro della tavola. Dipingo di getto la bottiglia, con una finitura che può considerarsi definitiva. Notate nel quadro terminato (pag. 123) che il volume di questa bottiglia è definito solo dai punti brillanti e dal tenue riflesso luminoso provocato dai colori ocra e giallognolo della tavola e della mela. Notate anche come lo sfondo scuro invada la forma della bottiglia chiara, posta a sinistra, restando così solo un leggero riferimento alle dimensioni della bottiglia stessa. Un particolare: ho soppresso il piccolo bicchiere che si trovava davanti alla bottiglia nera, e il tappo di sughero che nel modello appare sulla tavola, accanto al vaso di vetro in primo piano. Perché? Mi pareva che pregiudicassero, complicandola, la composizione del tema.



Fig. 287.— La mela e il vaso di ceramica sono dipinti definitivamente. Osservate, nella riproduzione finale (pag. 123), la collocazione di ciascun elemento rispetto agli altri, e costatate come la mela risalti per il suo vivo contrasto, che ne fa il centro d'interesse del quadro. Studiate i contrasti provocati all'intorno e nel contorno di questa mela per ottenere tale effetto.



Fig. 288.— Mentre componevo questa natura morta, in un primo momento avevo messo il calice di vino nello stesso posto, ma senza piattino bianco. Poi, grazie agli schemi preliminari disegnati in carta, ho capito che questa macchia bianca era necessaria per togliere monotonia all'insieme. Studiate nella riproduzione del quadro finito (pag. 123) la sintesi compiuta per rappresentare il vetro, con poche semplici pennellate di grigi scuri, grigi chiari e bianchi brillanti (ricordate la legge dei contrasti simultanei: "un bianco è tanto più bianco quanto più è scuro il colore che lo circonda").

esercizio pratico n. 2







Fig. 289.– Le immagini che illustrano il processo pittorico di questo quadro sono state ottenute con fotografie a colori prese nello studio durante l'esecuzione del quadro stesso. Nonostante tutte le prove e la diligenza usata nel prendere queste foto, non si è potuto evitare che in alcune di esse la superficie della tela appena dipinta mostrasse riflessi indesiderati che pregiudicano la qualità della riproduzione. Tale effetto è ben visibile nelle figure 289 e 290, soprattutto nella parte superiore. Oltre a quanto detto a commento della figura 287 (pag. 121), osservate ora in questa riproduzione il colore dello sfondo, che invade la parte superiore del calice, e il bianco con leggera tendenza azzurrata nei punti brillanti della bottiglia nera.

Fig. 290.– Un vaso di vetro come quello che appare in primo piano, a sinistra, con le sue transparenze, le forme confuse all'interno –alcune noci–, le deformazioni, le macchie, i lumi, ecc. può sembrare un modello molto complesso, molto difficile

esercizio pratico n. 2



da risolvere. Ma non è così. Non è più difficile di un qualsiasi altro modello; né è necessaria una speciale abilità. Basta seguire il consiglio di Michelangelo: "Disegnare tutto, copiare tutto pedissequamente". Cioè, osservare ogni forma, ogni macchia, ogni luce, come se fosse un soggetto particolare, analizzarne la forma, il contorno, le dimensioni rispetto agli altri "soggetti", e nient'altro!

Fig. 291.– Ecco il risultato finale, dopo aver schiarito il colore dello sfondo e della tavola, ricostruito la parte superiore del calice e finito il vaso e la bottiglia di vino. Osservate in quest'ultima che, su un colore uguale a quello dello sfondo, il problema del volume è risolto mediante semplici e calcolate linee scure e qualche piccola macchia chiara, talvolta quasi bianca, che rappresenta i lumi. Costatate che questi lumi non sono pressoché mai bianchi del tutto. Quasi sempre partecipano del colore dell'oggetto, dei riflessi di luce e di colore che giungono all'oggetto: nella mela il riflesso è bianco; nel vaso di ceramica è bianco leggermente sporco (fino al bruno d'ossa), mentre il piccolo punto luminoso di sinistra, nella parte in ombra, tende all'azzurro; nella bottiglia nera i lumi hanno una marcata tendenza azzurrata; nella bottiglia chiara ve ne sono di grigi molto chiari, accanto ad altri un po' azzurrati o di color ocra chiara, ecc. Notate infine che quasi mai i contorni sono molto netti, in particolare quelli dell'ultimo piano.

Perché non dedicate anche voi un paio di serate a dipingere un quadro con gli stessi problemi, alla luce artificiale? Vi assicuro che è molto istruttivo, ma anche straordinariamente dilettevole.

esercizio pratico n. 3



292

Per ultimo, dipingiamo, alla luce del giorno, una natura morta con la tecnica della pittura rapida, cioè eseguita in una sola seduta.

Il modello (Fig. 292)
Un modello semplice, ma non per questo meno attraente e interessante: un tavolino con una tovaglia bianca e sopra le bottiglie, e bicchieri, le tazzine che rimangono di solito alla fine di un pasto. Vi sono pure un portacenere e un libro. Non è un tema laborioso, come quelli di prima, per esempio, ma è un modello dalla cui semplicità è necessario trarre partito.

Costruzione e prospettiva

Fig. 293.— Come si è detto alle pagg. 52-55, l'arte della natura morta richiede una profonda conoscenza delle regole di costruzione e prospettiva a partire dalle forme fondamentali: cubo, sfera e cilindro. In questa natura morta e nella precedente, gli oggetti che costituiscono il modello còrrispondono in sintesi alle forme classiche citate. Se siete sicuri di saper riprodurre senza difficoltà queste forme (tazza, piattino, calice, ecc.), proseguite pure, ché "il colore gli sarà dato per sovrappiù". Ma se avete dubbi e vi sentite esposto a pentimenti tardivi, vi consiglio di disegnare molte tazze, molti piattini, molti calici, partendo da schemi come quelli riprodotti qui sopra.

esercizio pratico n. 3


307

Prima fase: costruzione (Fig. 294)
Non c'è tempo. Bisogna risolvere il disegno del tema nel momento stesso di dipingere. La costruzione, perciò, sarà molto veloce, fatta direttamente con pennello, blu di Prussia e terra d'ombra naturale, sciolti in abbondante acquaragia, per poter lavorare con una pittura molto liquida. Direi che questa costruzione deve essere calcolata e compiuta più per determinare le dimensioni e le proporzioni degli elementi e la loro disposizione nel quadro (l'inquadratura stessa del tema) che per disegnare e costruire in senso proprio la forma di ogni oggetto. Svelti: alcuni tratti molto semplici per stabilire la disposizione e un po' la forma di ogni elemento... e via!


308

Seconda fase (Fig. 295)
Si tratta, per prima cosa, di "coprire la tela", neutralizzare il bianco della tela, in questo caso dipingendo lo sfondo propriamente detto e il colore grigio della tovaglia. Questo grigio, composto con bianco, terra d'ombra naturale e blu di Prussia, è stato applicato con un pennello piano n. 24. Diciamo, per inciso, che in questa prima fase di coloritura generale tutti i pennelli devono essere piani e grossi, come il n. 12 e il n. 18. Osservate nella figura 295 che il colore della tovaglia invade le forme trasparenti della bottiglia con l'acqua, del calice e della parte del bicchierino che non contiene cognac, mentre il libro, il portacenere e la tazza, che hanno un proprio colore, sono lasciati in bianco, così come la bottiglia del cognac, che qui appare quasi terminata, eccetto che per una delle etichette (ho soppresso quella di destra) e i riflessi del vetro. È possibile che nell'ultima fase di rifinitura si ritorni su alcune parti dipinte ora, come lo sfondo, per dare più ricchezza e varietà di colorito, ma, in linea di principio, la maggior parte delle forme e dei colori sono già risolti in modo definitivo. Fino ad ora non ho pulito la tavolozza, per conservarvi le mescolanze di grigi corrispondenti al colore della tovaglia e avere la possibilità, se sarà il caso, di ritoccare, ridipingere o rettificare profili o contorni.


309

Terza fase (Fig. 296)
Dipingo il libro, poi il calice e il bicchierino, il primo con un pennello

LA NATURA MORTA NELLA PRATICA

esercizio pratico n. 3

297

n. 8 e il secondo con uno n. 6 (l'uno per i tono grigi scuri e l'altro per i toni grigi medi). Si osservi che, in tutti gli oggetti del quadro, il vero disegno, la vera costruzione sono eseguiti mentre si dipinge, in modo che si dipinge e si disegna insieme; è necessario essere molto risoluti, quasi temerari, disegnare e dipingere senza paura, costruire con semplici pennellate che riassumano e sintetizzino la forma.

Continuo con la tazza, il piattino e il cucchiaino; li risolvo in pochi minuti, lavorando con decisione e concentrazione totale, per giungere alla massima sintesi di forma e colore. A questo riguardo, riproduco tazza, piattino e cucchiaino in grandezza quasi naturale (Fig. 297), perché possiate osservare meglio questo modo di dipingere. Il portacenere con la sigaretta (inventata al momento, perché non ne avevo una sottomano) è l'oggetto più laborioso, che mi ha preso più tempo —quasi mezz'ora—... Non poteva essere altrimenti; tutti gli altri oggetti si riconoscono facilmente attraverso le loro forme caratteristiche, anche se schematizzate e semplificate al massimo, ma il portacenere esigeva una "spiegazione" più amplia, più concreta, più esatta.



Fig. 298.— Osservate questa foto a colori del modello e apprezzate i vari aspetti dell'interpretazione: il colore dell'etichetta sulla bottiglia, che ho dipinto di bianco anziché di giallo, l'eliminazione delle pieghe della tovaglia, le variazioni nelle ombre proiettate, ecc.

esercizio pratico n. 3



299

Ultima fase: rifinitura (Fig.299)
Ecco fatto. In pratica non vi è stata rifinitura; ma alla fine era saltato fuori un difetto: la mancanza di simmetria nell'ovale formato dal contorno della tavola. Ciò mi ha obbligato a rettificare questa forma, a correggere le curve da un lato e dall'altro —senza guardare il modello: era una questione di geometria e simmetria— poi ho ritoccato piccole cose, piccoli dettagli, sino a giungere allo stato finale che appare nella figura.
Tempo totale: tre ore e dodici minuti.

la volontà del genio

"Ho giurato di morire dipingendo"

Nell'agosto del 1906, un mese e mezzo prima di morire, Cézanne scriveva al suo grande amico Émile Bernard: "Continuo a studiare la natura che mi circonda, continuo a dipingere e credo di fare qualche progresso. Mi sento molto solo. Sono vecchio e ammalato; ho giurato di morire dipingendo". La frase è patetica, ma propria di un vero genio. Perché il genio non è tale per generazione spontanea; i geni, secondo il filosofo tedesco Schopenhauer, sono tali perché si immedesimano, si immergono nel loro lavoro, respingono quasi sempre la "teoria dell'ispirazione" e fondano tutto il loro avvenire nella "teoria dello sforzo".



Ora sapete che per giungere a fare qualcosa in pittura, non certo fino alla genialità di un Cézanne, ma a dipingere semplicemente bene, bisogna sforzarsi, bisogna lavorare molto, sentirsi umili e coerenti come Cézanne, come Degas ("Sono nato per dipingere"), come Ingres...

Si racconta che Ingres, un anno prima di morire, e aveva già ottantasei anni, si disponeva a copiare un particolare di Giotto. Qualcuno gli domandò perché lo facesse, e Ingres rispose: "Per imparare".



L.10.000

ISBN 88-203-1251-4